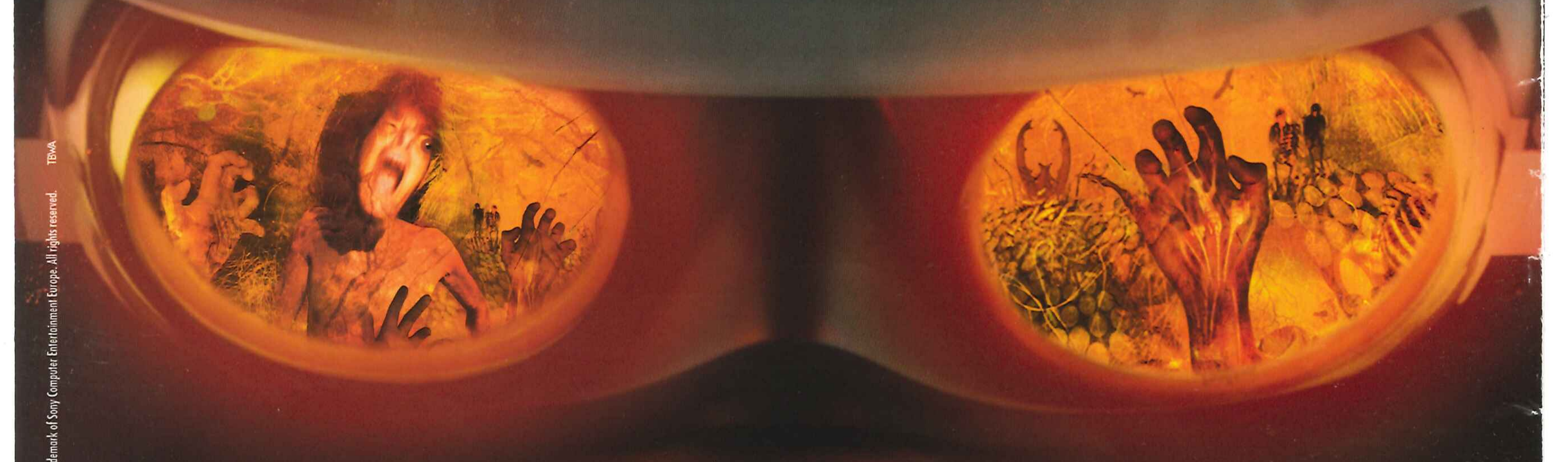

Este mes, GRATIS la película en DVD
FULL MONTY
núm. 147 noviembre 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
GUÍAS COMPLETAS: RESIDENT EVIL OUTBREAK (PS2) • PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY (PS2/XBOX)
SUPERJUEGOS
¡¡¡CONCURSOS!!!
20 Juegos Shellshock NAM'67 (PS2-Xbox)
20 Juegos Conflict Vietnam (PS2-Xbox) + 20 Camisetas
[PS2 - XBOX]
Mortal Kombat DECEPTION
¡El mejor juego de lucha del año ya está aquí!
...Y ADEMÁS
GTA SAN ANDREAS
JAK 3
DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
THE GETAWAY: BLACK MONDAY
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2...
¡NUEVA PLAYSTATION 2!
+ Pequeña
+Prestaciones
8 420565 037006 00147

Dicen que los ojos son el espejo del alma



¿PUEDES PARAR LO IMPARABLE?

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

KILLZONE™

¿quién se apunta?

PlayStation®2

SUMARIO Nº147

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Carlos Burdalo, Eduardo Rodríguez** y **Ángel Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH. Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates. Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales. Greg Corbett. Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag. Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media. John Moncure. New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou. Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur. Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **Mexico**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Tokyo Game Show 2004

Doc viajó a Tokio para contarnos todo lo que acontece en la tierra del Sol Naciente. Descubre ya algunos de los juegos que arrasarán en 2005.

14

Nintendo DS

La nueva y sorprendente apuesta de **Nintendo** promete revolucionar el concepto de consola portátil: dos pantallas, una de ellas táctil y *wireless*.



08



Mortal Kombat Deception

Decepción no es la palabra más apropiada para definir la nueva entrega de la saga *Mortal Kombat*, donde se aúna la brutalidad Marca de la Casa con nuevos modos de juego; como una aventura gráfica, un ajedrez y un *puzzle*. Unos «Juegos Reunidos MK» que incluyen 8 nuevos personajes y lo que es mejor, juego On-line tanto en **PS2** y **Xbox**. Es el juego más destacado en un número plagado de novedades, que acompañamos con un regalo de lujo: *Full Monty* en DVD, una de las comedias de mayor éxito de las últimas décadas.

Y ADEMÁS...

38 70



SECCIONES



SUPERGUÍAS

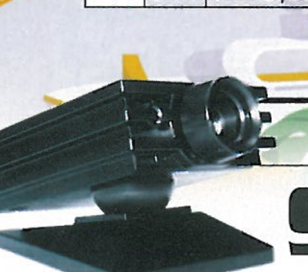
EDITORIAL



Corren nuevos y buenos tiempos en el mundo del videojuego. Por un lado PlayStation 2 renueva por completo su imagen y ofrece una estilizada y espectacular versión, más equipada, y un 75 por ciento más pequeña que su predecesora. Nintendo ya tiene lista su portátil DS para el mercado norteamericano y japonés. Y, de nuevo, Sony ultima detalles de la todopoderosa PSP para hacer acto de presencia a finales de año en Japón con la pieza de hardware más codiciada de la década. Tres frentes tecnológicos abiertos para uso y disfrute de todos, uno de forma inmediata como es el caso de PS2 y otros para primavera de 2005 con las dos súper portátiles. En SuperJuegos tendréis cumplida información de todo lo que rodea a estas tres maravillas encargadas de marcar el camino a seguir en los próximos cuatro o cinco años. En otro orden de cosas la legendaria saga Mortal Kombat vuelve a la portada de nuestra revista para convertirse en el mejor beat'em-up del año para PS2 y Xbox. Y como nos encontramos ante uno de los números más importantes del año nada mejor que hacer un amplio repaso a las novedades más buscadas por todos vosotros/as y sorprenderos con reportajes sobre las novedades del Tokyo Game Show, los próximos lanzamientos de N-Gage o un repaso a los juegos compatibles con EyeToy.

<<Marcos García>>

NOTICIAS



SONY C.E.

SingStar Party

La fiebre del *karaoke* continúa causando furor entre los usuarios de **PlayStation 2**. La fenomenal acogida que ha tenido *SingStar* por parte del público ha supuesto la aparición de una nueva entrega llamada ***SingStar Party***. Para aquellos que no conozcan esta franquicia hay que apuntar que no se trata de un simple *karaoke*, *SingStar* también puntúa la entonación y el tempo a cada intérprete. En la presente edición, **Sony C.E.** ha seleccionado una lista con un claro predominio de artistas españoles. *La Oreja de Van Gogh*, David Bisbal, Álex Ubago, Café Quijano o M-Clan comparten escenario virtual junto a leyendas como Nino Bravo o Miguel Ríos. De todas formas, la versión nacional también ha dejado espacio para unos cuantos grupos internacionales como *The Police*, con su emblemático «Every Breath You Take» o el mismísimo Elton John.

ARTISTA	CANCIÓN
Alejandro Sanz	No es lo mismo
Revolver	Tan sólo amor
Café Quijano	Lola
Roser	Quiero besarte
Presuntos Implicados	Como hemos cambiado
Seguridad Social	Chiquilla
Álex Ubago	Sin miedo a nada
Duncan Dhu	En algún lugar
M Clan	Carolina
Fangoria	Retorciendo palabras
Jarabe de Palo	Yin-Yang
Fran Perea	Uno más uno son siete
Mürfila	Loko
La Oreja de Van Gogh	Rosas
Miguel Bosé	Amante Bandido
Marta Sánchez	Desesperada
Juanes	Es por ti
Coti	Otra vez
Miguel Ríos	Bienvenidos
Nino Bravo	Un beso y una flor
Ketama	Tú volverás
Nacha Pop	Chica de ayer
David Bisbal	Ave María
Bustamante	Dos hombres y un destino
The Police	Every Breath You Take
Sonny & Cher	I got you babe
Pink	Just like a pill
Buggles	Video Killed The Radio Star
The Foundations	Build me up butter cup
Elton John & Kiki	Don't go breaking my heart



Bisbal, Bustamante y Café Quijano se encuentran entre los elegidos para aparecer en SingStar Party.



Los más talluditos podrán rememorar viejos tiempos con éxitos como «En Algún Lugar» de Duncan Dhu.

KONAMI

Final de la Liga PES

Nuestro incansable corresponsal Manjimaru asistió a la final nacional de la liga *PES*, el 25 de septiembre, celebrada en la **Fnac** de Barcelona. El ganador del torneo fue Blázquez, de Madrid, que recibió una consola, una camiseta de *PES* y un viaje a Saint Paul de Vence (Francia) para disputar la final internacional de *PES*.



UBI SOFT

Terror y Cine

La compañía francesa se introduce en el género del *Survival Horror* de la mano de **Darkworks**, creadores del cuarto capítulo de la saga *Alone In The Dark*. El juego se llama *Cold Fear* y está protagonizado por un guardacostas estadounidense, Tom Hansen. Durante una misión en el Mar de Bering tiene que investigar a un misterioso ballenero ruso que navega sin control alguno. En el barco se desarrollará toda una trama de terror y misterio. Por otro lado, **Ubi Soft** también ha anunciado que desarrollará el juego basado en la película de **Universal Pictures**, King Kong.

Cold Fear promete acción y sustos por partida doble.



EA

GoldenEye Agente Corrupto

EA Games nos convertirá en un James Bond malvado. En ***GoldenEye: Agente Corrupto***, encarnaremos a un siniestro agente «00» dispuesto a ponerse del lado del Dr. No y cuyo principal objetivo será dominar el mundo en lugar de salvarlo. El juego refleja el estilo de Bond con personajes y lugares característicos de su particular universo.

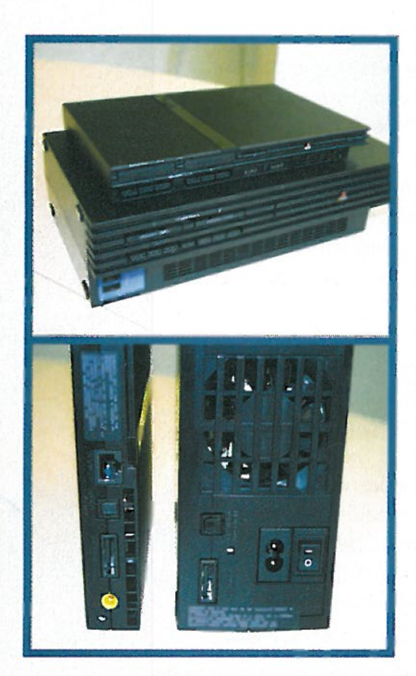
SONY C.E.

¡PS2 REDUCE SU TAMAÑO!

A partir del próximo 1 de noviembre se pondrá a la venta en España el nuevo modelo **SCPH-70000 CB**, al que muchos han bautizado ya con el nombre de «PlayStation Two». La significativa reducción de tamaño, como sucediera en su momento con **PSone**, salta a la vista. El nuevo diseño, con un 75% menos de volumen interno, la mitad de peso y sólo 2,8 cm de grosor frente a los 7,8 cm del modelo normal, se va a convertir en una pieza codiciada por todos. Se ha sustituido el sistema de bandeja por una tapa superior y además se ha incluido de serie el puerto *Ethernet* para jugar On-line sin comprar periféricos adicionales. Esta pequeña maravilla, además de mantener todas las prestaciones del modelo antiguo también conserva el precio, 149 Euros. Debido a las reducidas dimensiones, el soporte (se vende por separado) resultará imprescindible para colocarla en posición vertical.

//Una pequeña maravilla por sólo 149 Euros//



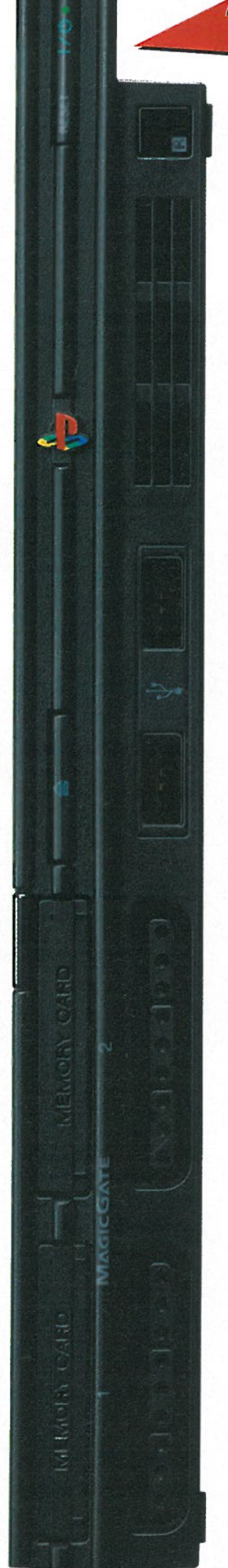


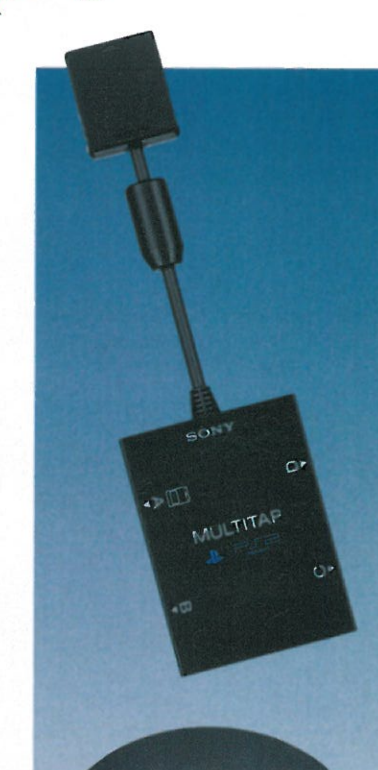
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre del Producto	PlayStation®2 «Charcoal Black»
Código del Producto	SCPH-70000 CB
Dimensiones	230 mm (largo) 28 mm (alto) 152 mm (fondo)
Peso	Aproximadamente 900g
Formatos compatibles	Formato PlayStation® CD-ROM Formato PlayStation®2 CD-ROM Formato PlayStation®2 DVD-ROM Audio CD DVD-Video* DVD-RW (modo VR) * El término "DVD-Video" se refiere a DVD-R, DVD-RW (Modo Video), DVD+R y discos DVD+RW
Interfaces	Puerto de mando x 2 Ranura para MEMORY CARD x 2 Conector USB x 2 Conector NETWORK x 1 Conector DC IN 8.5V x 1 Conector AV MULTI OUT x 1 Conector DIGITAL OUT_OPTICAL x 1
Incluido	Consola PlayStation®2 x 1 Mando Analógico DUALSHOCK®2 x 1 AV Cable (integrado audio/video) x 1 Fuente de alimentación x 1 Cable de corriente AC x 1

En estas imágenes se puede apreciar la diferencia abismal entre el modelo antiguo y la nueva PlayStation 2, que tiene una fuente de alimentación externa.

¡¡¡TAMAÑO REAL!!!





Accesorios

Sony C.E. no se ha limitado a diseñar la consola, también ha empezado a crear una nueva línea de periféricos adaptados al nuevo tamaño de la **PlayStation 2** reducida. Empezando por el soporte, imprescindible para colocar la consola en posición vertical y el nuevo *Multitap* más pequeño, ya que el antiguo es incompatible con «PlayStation Two».

ELECTRONIC ARTS

Oddworld Stranger



Los efectos de transparencias en las explosiones son espectaculares.

Tanto el acabado gráfico como el motor 3D son dignos de mención.

Oddworld Inhabitants ha sorprendido a propios y extraños con la adaptación a entornos 3D de la saga *Oddworld*. Este nuevo episodio está ambientado en el lejano Oeste, mezclado con complejos industriales, en el que tomaremos el rol de Stranger, un cazarrecompensas. La incorporación de un mapeado 3D ha influido en la jugabilidad y la combinación de vistas en primera y tercera persona recuerda, en algunos aspectos, a *Jet Force Gemini* de **Rare** para **N64**. El modo Historia recuerda bastante a sus antecesores, pero en esta versión será necesario dialogar con los personajes que aparecen durante la aventura, al más puro estilo de juegos de rol. Cuando queramos apuntar a un enemigo en la distancia, podremos usar la vista en primera persona (para realizar tiros más precisos), y ni siquiera el juego perderá frames. Debido a este tipo de problemas técnicos, posiblemente los programadores hayan decidido cancelar la versión **PS2** en favor de la exclusividad para **Xbox**.

//Esta obra maestra estará disponible después de Navidad//

LORNE LANNING
PRODUCTOR Y CREADOR

ENTREVISTA

¿Por qué Oddworld Inhabitants y EA han decidido cancelar la versión de PS2?
Porque el juego ha sido diseñado para la arquitectura interna de **Xbox** y para versionarlo habría que reprogramarlo entero y no podría salir simultáneo con el de **Xbox**.

¿Por qué EA ha adelantado la fecha de lanzamiento de marzo a enero?
Marzo era la supuesta fecha para un lanzamiento simultáneo en **Xbox** y **PS2** pero al cancelar la última versión y tener finalizada la primera, hemos decidido adelantarla.

¿Saldrá en un futuro próximo la versión de PS2?
Es posible, pero por el momento no podemos asegurar nada. Haremos todo lo que podamos al respecto.

LA CAJA
Aquí tenéis el pack de lanzamiento que se pondrá a la venta en los Estados Unidos. Además de la consola y el lápiz, incluirá una demo de *Metroid Prime Hunters* y el software PictoChat

NINTENDO



Os ofrecemos detalles definitivos sobre la fecha de lanzamiento, el precio y los primeros juegos

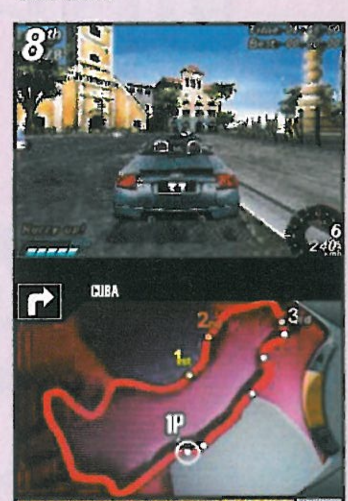
DANI3PO

Desgraciadamente, los usuarios europeos seremos los únicos que no podremos disfrutar de las bondades de la nueva portátil de **Nintendo** antes de que acabe el año. La consola aparecerá primero en Estados Unidos (el 21 de noviembre) y poco más tarde en Japón (el 2 de diciembre). Aún no se ha especificado una fecha de lanzamiento concreta para el viejo continente, pero todo apunta a que finalmente será el mes de febrero o marzo. En cuanto al precio, los jugones americanos tendrán que desembolsar la cantidad de 149,99 Dólares, mientras que en Japón costará 15.000 Yenes. Si estas cifras se mantienen cuando aterrice en nuestro país se tratará de un gasto bastante comedido, dado que **Game Boy Advance SP** (una consola muy inferior en todos los aspectos) cuesta en la actualidad 99 Euros. En cuanto a los juegos, todo apunta a que serán ligeramente más baratos que los de **GBA** (al menos los de **Nintendo**, ya se sabe que los producidos por otras compañías siempre se encarecen debido a los «royalties» que hace pagar la empresa del fontanero bigotudo). De momento son más de cien los grupos desarrolladores que han firmado acuerdos para la creación de juegos para esta consola. Uno de los anuncios más esperados era el de **Square Enix**. Finalmente se han dejado caer con la noticia de que realizarán una versión de *Final Fantasy III* de **NES** para **DS**, modificando el juego para que se adapte a las posibilidades táctiles con las que cuenta una de las dos pantallas. En este sentido hay que aclarar que, mientras algunas compañías se están esforzando por crear imaginativas soluciones para la integración de esta función en el juego, otras simplemente la emplearán para mostrar un mapa o menú del juego. Por otro lado, la proveedora de servicios de radiofrecuencia **RF Micro Devices** ha confirmado que ha comenzado la producción de los circuitos integrados que permitirán a la consola comunicarse en red local sin cables. Esta capacidad ya se utilizará en los primeros juegos, como en *Super Mario 64*, que ofrecerá un modo cooperativo para cuatro jugadores. En los próximos meses os mantendremos puntualmente informados sobre los primeros pasos de **Nintendo DS**.

PICTOCHAT
Este software incluido en la consola nos permitirá comunicarnos, a través de mensajes de texto e imágenes, con hasta quince usuarios de DS a través de la tecnología wireless

Aún no está claro del todo el catálogo de títulos que se pondrán a la venta con la consola, pero a continuación os presentamos los que ya han sido confirmados por sus respectivas compañías en Estados Unidos y Japón.

Asphalt: Urban GT
Ubi Soft



Rayman
Ubi Soft

LOS PRIMEROS JUEGOS

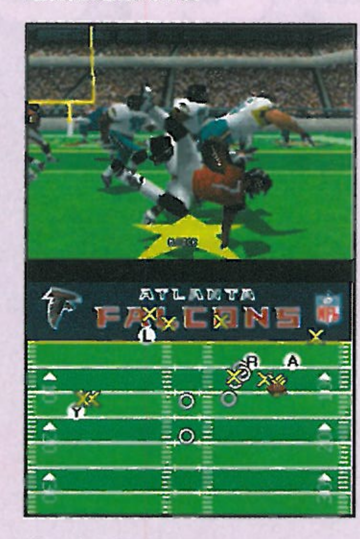
Band Brothers
Nintendo



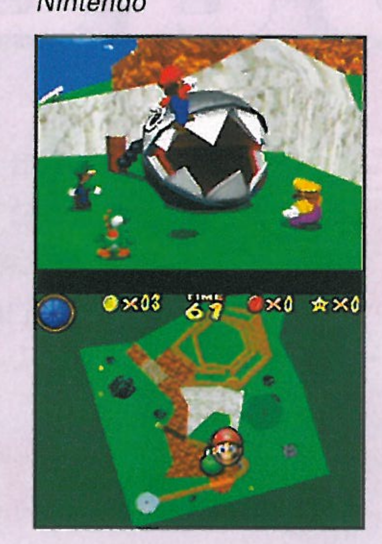
Mr. Driller
Namco



Madden NFL
Electronic Arts



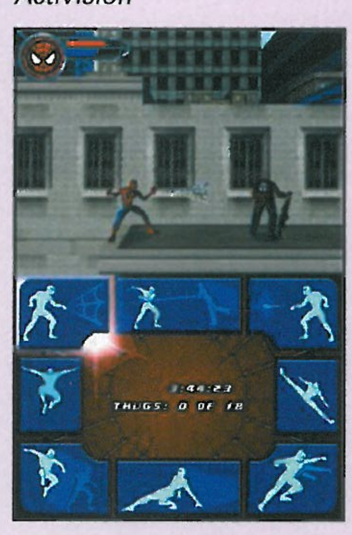
Super Mario 64
Nintendo



Ridge Racer
Namco



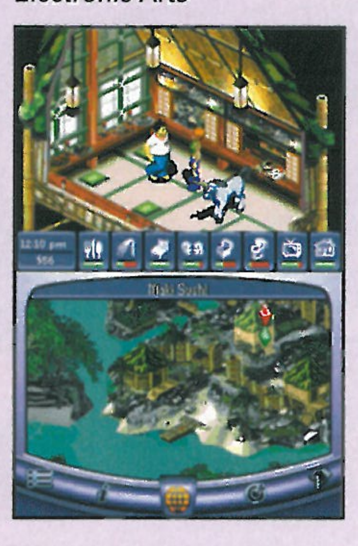
Spiderman 2
Activision



Tendo Dokuta
Spike



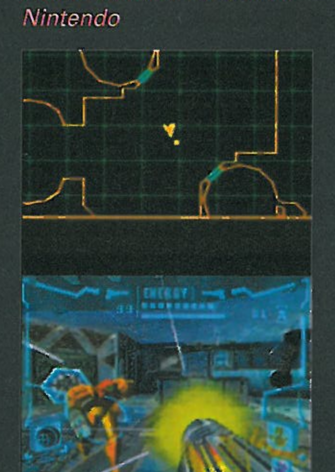
The Urbz
Electronic Arts



PRÓXIMAMENTE

En los próximos meses aparecerán una gran cantidad de juegos, tanto de **Nintendo** como de «third parties»...

Metroid Prime Hunters
Nintendo



Advance Wars
Nintendo



Ganebara! Goemon
Konami



Mario Kart
Nintendo



Juega con



La tecnología EyeToy ha supuesto la creación de un nuevo concepto de juego donde el cuerpo sustituye al mando de toda la vida. Ahora llega su segunda generación de juegos

[SONY C.E.]

EYE TOY PLAY 2



En algunos juegos se sigue un sistema parecido al «escondite inglés, sin mover las manos, ni los pies», o nos pillarán in fraganti.

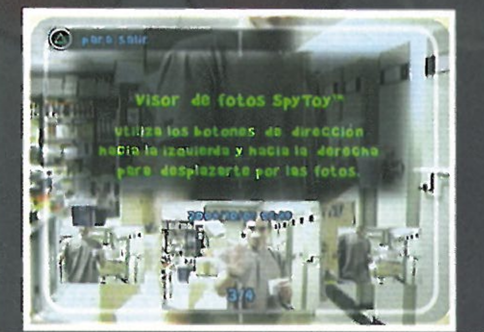
R. DREAMER

Si estás dispuesto a mover el esqueleto éste es tu juego

El equipo de desarrollo responsable de *EyeToy Play* se ha puesto las pilas. La aparición de la cámara y el primer juego relegaron a un rincón los juegos de mesa típicos en las reuniones familiares. Ahora todos aquellos que tienen una **PlayStation 2** prefieren ver al abuelo haciendo pantomimas frente a la tele mientras los más pequeños se parten de risa. Todo el mundo quiere jugar al «EyeToy». La demanda del producto ha puesto en marcha la maquinaria y la franquicia se ha visto beneficiada con un nuevo título, ***EyeToy Play 2***. El DVD se divide en dos secciones principales. La que todo el mundo va a probar, «Juegos» y una de «Extras». En esta última, hay una opción que permite grabar mensajes de vídeo de unos 10 segundos, que ocuparán unos 1.230 KB en una tarjeta de memoria. Aunque sin duda lo más llamativo dentro de la sección «Extras» es la utilidad *SpyToy*. Como si se tratara de un moderno sistema de vigilancia, podemos dejar la cámara conectada a la

SISTEMA DE VIGILANCIA

EyeToy Play 2 contiene una curiosa utilidad para utilizar la cámara como un sistema de vigilancia. Puedes usarlo para sorprender a alguien cotilleando en tu habitación o simplemente para alertarles de que les has pillado.



el Cuerpo



OTRAS CURIOSIDADES
El equipo de desarrollo ha incluido extras como producir efectos con el sonido en la imagen o un simpático juego de billar

consola para que nos vigile la habitación. Hasta existe un modo sigilo en el que la tele se queda como si estuviera apagada mientras la cámara fotografía a cualquier intruso, detectándole por los sonidos que produzca o por movimiento. En la sección de «Juegos» hay dos grandes bloques. El primero está compuesto por los últimos experimentos realizados con *EyeToy* (detección de sonido, movimientos y otras curiosidades) y el segundo por 12 minijuegos dispuestos a ponernos en forma en un par de sesiones. Si esto está sucediendo ahora, ¿qué nos deparará el futuro de *EyeToy* con un sistema más potente que **PlayStation 2**? Quizá podamos capturar nuestros propios movimientos, además de nuestra cara, para crear un personaje virtual que sea idéntico no sólo visualmente sino también en gestos, forma de caminar, etc., en nuestros juegos favoritos.

MÁS JUEGOS Y MEJORES

HOME RUN

Utilizando los brazos como un bate, o incluso la cabeza, tendremos que enviar la pelota lo mas lejos posible para ganar el partido.

NOQUEAR

Pelea contra todo tipo de contrincantes, defiéndete de sus golpes para convertirte en campeón mundial.

SÚPER AGENTE



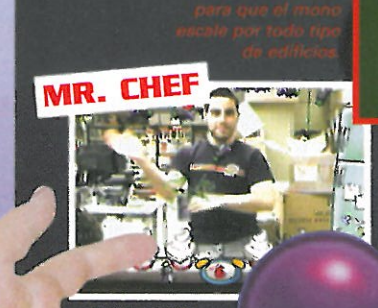
Esquiva los focos de la cárcel, consigue llaves, desactiva alarmas y compórtate como un auténtico espía para escapar de tus captores.

MONOESCALADA



Mueve tus brazos en la dirección adecuada para que el mono escale por todo tipo de edificios.

MR. CHEF



Disfruta con varios minijuegos de cocina. En la imagen Doc defiende los pasteles de las moscas.

OTROS JUEGOS COMPATIBLES

Cada vez hay más juegos que incorporan opciones EyeToy

Además de los juegos específicos para *EyeToy*, **Sony C.E.** ya ha desarrollado una utilidad, el *EyeToy Chat*, que convierte **PlayStation 2** en un sistema de videoconferencia con juegos como el ajedrez y las damas. Pero ya hay compañías que aprovechan las capacidades de la cámara en sus títulos. Ese es el caso de *Esto Es Fútbol 2005*, en el que podemos poner nuestra cara en un jugador, o de *Los Urbz: Sims En La Ciudad* en el que podremos convertirnos en un personaje virtual del mundo *Sim*.



EYE TOY CHAT

ESTO ES FÚTBOL 2005

LOS URBZ SIMS EN LA CIUDAD



[SEGA]

SEGA SUPERSTARS



JARDÍN DEL CHAOS

Cuida una adorable mascota virtual. Acaricia su cabecita y rasca su tripa para mantenerla contenta. Si eso falla cómprale regalos.

Sega también nos hace vibrar con toda una batería de clásicos

Todos aquellos que pensaban que la galería de personajes que salió de la factoría de **Sega** iban a quedar relegados al olvido, estaban muy equivocados. La compañía japonesa no desaprovecha una buena oportunidad y se apunta al carro de la tecnología *EyeToy*. Los resultados no podían ser mejores, ***Sega Superstars*** es uno de los juegos más simpáticos y divertidos de este año. A quién no le apetece zurrarle una buena tunda a Jackie, Akira o al mismísimo Dural de *Virtua Fighter*, bailar al ritmo de las canciones de *Samba De Amigo*, o descubrir uno de los juegos más originales para *Eye Toy* en *Billy Hatcher*: con las dos manos controlamos el movimiento y la dirección que seguirá el personaje de una especie de juego de plataformas 3D. En fin, si eres un fan de **Sega**, este juego no puede faltar en tu colección.

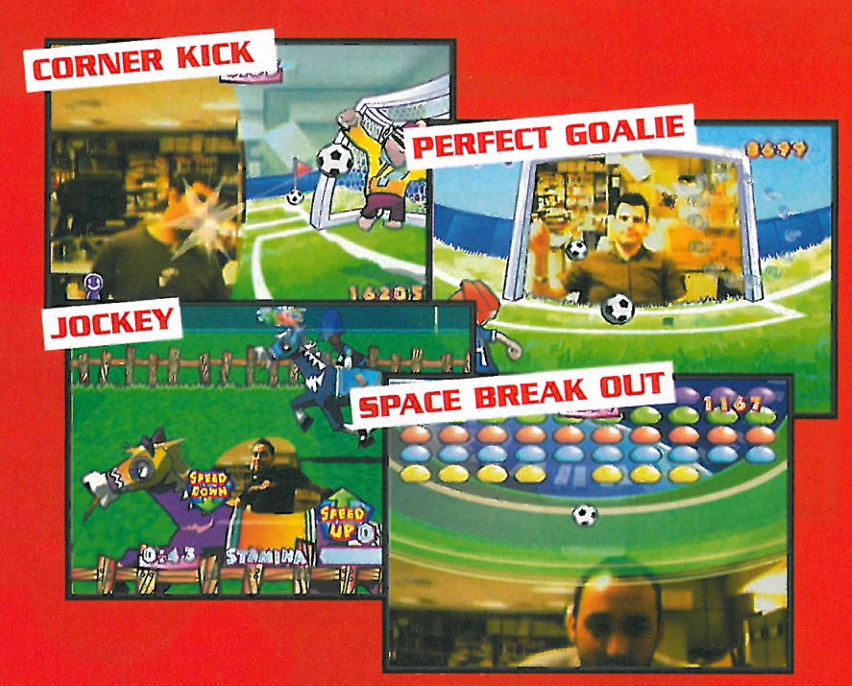
VUELVEN LOS CLÁSICOS

Dispara, baila, lucha, juega al fútbol y sobre todo muévete sin parar con algunos de los títulos y personajes más emblemáticos de la historia de **Sega**, desde *Sonic*, pasando por *Chu Chu Rocket, The House Of The Dead* o *Virtua Striker* hasta *Crazy Taxy*.



[KONAMI]

U-MOVE SUPERSPORTS



Konami explota el género deportivo para EyeToy

La cámara *EyeToy* nos va a reservar más de una sorpresa desde el lejano Oriente. Por ahora son **Sega** y **Konami** las que han ido abriendo camino entre los desarrolladores de Japón. **Konami** nos nutre con un completo surtido de minijuegos deportivos. Un total de 10 están dedicados en exclusiva al mundo del fútbol. Como uno, la mar de divertido, en el que rematamos los córners chutados por un gorila, o un Arkanoid con humano incluido. Los 5 minijuegos restantes se basan en el *rugby*, la hípica, el golf, el béisbol y hay hasta uno de *curling*. Junto a las 15 pruebas hay un apartado especial, el «Estudio Artístico», en el que se han dispuesto diferentes opciones para hacer el ganso experimentando con la cámara.

//Konami apuesta por los deportes para la cámara EyeToy//

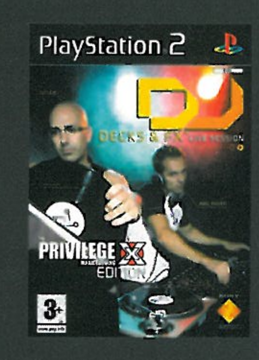
YA SÓLO TE FALTA UNA COSA PARA SER UN AUTÉNTICO DJ: EL NOMBRE.

ABEL RAMOS

DJ CHUS

¿DJ MAX? ¿DJ HECTOR? ¿DJ RUIZ? ¿DJ PAUL? ¿...?

PORQUE CON DJ DECKS & FX LIVE SESSION TU CASA SE CONVERTIRÁ EN UNO DE LOS LOCALES DE MODA DONDE PODRÁS MONTAR TUS PROPIAS FIESTAS Y SESIONES. Y TU PLAYSTATION 2 EN UNA AUTÉNTICA MESA CON CERCA DE 100 TEMAS QUE PINCHAR, 2 PLATOS, MEZCLADOR, SAMPLER, ARCHIVO DE EFECTOS, UNIDAD DE LOOPS... QUÉ TIEMBLEN LOS DJ'S PROFESIONALES, PORQUE LLEGA... ¿DJ SOUND? ¿DJ MÁQUINA? ¿...? DJ DECKS & FX. LO INCLUYE TODO PARA SER UN AUTÉNTICO DJ PROFESIONAL, MENOS EL NOMBRE







¿quién se apunta?

PlayStation 2

Tokyo Game

Por cortesía de Virgin Play, tuvimos la oportunidad de viajar hasta Tokyo y asistir al TGS. Este mes os ofrecemos un pequeño avance

SNK

DOC

SNK EN EL TGS

Tras varios años con una modesta presencia en la feria japonesa, **SNK Playmore** contaba este año con un inmenso *stand* donde se presentaban sus novedades, así como una gran cantidad de carteles publicitarios a la entrada del pabellón.

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT

[PS2]

La saga cumple su décimo aniversario con una entrega totalmente en 3D

Tras alguna que otra experiencia con resultados no excesivamente satisfactorios (*Fatal Fury: Wild Ambition, Buriki One*), **SNK** crea un nuevo *beat'em-up* en 3D; en esta ocasión, los protagonistas de la saga *King Of Fighters* son los que han ganado una nueva dimensión y su desarrollo promete encandilar a los fanáticos de la lucha 2D y 3D. Con el paso a las 3D de la saga, los personajes no sólo han conservado la mayoría de sus *combos* y sus movimientos especiales (mucho más espectaculares en 3D), sino que han ganado golpes y acciones dignas de los mejores *beat'em-up* 3D. Ahora, todos los personajes pueden esquivar los ataques del oponente y moverse hacia el fondo del escenario, golpear a un oponente que está tumbado en el suelo y encadenar diferentes ataques «normales» (a través de *combos chain*) y especiales (con *juggles* al más puro estilo *Tekken*). **SNK** no ha olvidado incluir nuevos personajes, algunos de ellos más apropiados de las 3D que de las 2D

Show

Corta pero intensa, nuestra estancia en la cuna del videojuego nos ha permitido disfrutar ligeramente de su emblemática y fascinante cultura, y forma de vida.



Aunque el aspecto de los personajes ha cambiado mucho, conservan todos sus golpes clásicos de la saga King Of Fighters

[XBOX]

SNK VS CAPCOM CHAOS

El eterno combate entre SNK y Capcom, On-line

Tras el divertido *Capcom Vs. SNK 2*, ahora le toca el turno a la versión «Vs,» creada por **SNK** bajo el mítico *hardware* de **Neo-Geo**. Conversión directa de la recreativa, la versión **Xbox** del juego de **SNK** fue presentado a bombo y platillo en su *stand* del *Tokyo Game Show*, principalmente por las posibilidades On-line a través de *Xbox Live* de las que hacía gala. Todo parece indicar que llegará a nuestro país en enero, por **Virgin Play**.

NUEVOS ELEMENTOS

Con el paso a las 3D, todos los personajes han ganado combos, golpes especiales y posibilidades de juego

(como *Soiree*, que hace *Capoeira*), y movimientos nuevos para los personajes clásicos, así como un modo Historia con un argumento de lo más trabajado (teniendo en cuenta que estamos ante una entrega de la saga *KOF*). El próximo febrero ha sido la fecha elegida por **Virgin Play** e **Ignition** para poner a la venta el título de **SNK Playmore**, que llegará a nuestro país con selector de 50/60 Hz y traducido (que no doblado) al castellano.

Como se puede observar en esta captura, los especiales del juego han ganado mucha espectacularidad con el paso a las tres dimensiones.



[PS2]

METAL SLUG 3D

Otro clásico de SNK se pasa a las tres dimensiones

Junto a la saga *King Of Fighters*, ***Metal Slug*** también pasará a las tres dimensiones, exclusivamente (por ahora), para **PlayStation 2**. Con el aumento «dimensional», el *shooter* ganará en elementos de aventura y sigilo.



[PS2 - XBOX]

METAL SLUG 4

Completando la saga en PlayStation 2 y Xbox

La penúltima entrega del mítico plataformas/*shooter* para **NeoGeo** también tuvo su hueco en el gigantesco *stand* de **SNK** en el *Toky Game Show*. Lo esperamos en España, de mano de **Virgin Play**, en marzo.



[PS2]

KOF 94 RE-BOUT

El primer KOF regresa con más fuerza que nunca

El título que comenzó la revolución, que este mismo año cumple su décimo aniversario, será relanzado en **PS2** por **SNK** en breve (aunque, por ahora, sólo en Japón). ***Re-Bout*** no será una simple conversión, ya que todos los gráficos de los personajes han visto doblada su resolución (para los que conozcan el «mundillo» de los emuladores, su aspecto se parece al que da el efecto «eagle») y todos sus escenarios están en tres dimensiones. Lo más importante de esta versión son sus posibilidades On-line, futuro innegable de los *beat'em-up*. En esta misma línea, con sus gráficos mejorados y juego On-line, **SNK** ha prometido versiones de *KOF 95-97* (pack), *KOF 98-00* (pack), *Garou: Mark of the Wolves*, **Last Blade 1-2** (pack) y *Twinkle Star Sprites*.



Los sprites de Re-Bout están en alta resolución y los escenarios son poligonales.



Esta versión será tan colorista y divertida como la original.

[GBA]

METAL SLUG ADVANCE

El shooter clásico de SNK llega a Game Boy Advance

Aprovechando el éxito de la saga, **SNK** ha dado una vuelta de tuerca al desarrollo y al argumento de *Metal Slug*, adaptando la clásica saga de **NeoGeo** al *hardware* de **Game Boy Advance**. Lo mejor es que será una aventura totalmente nueva, con nuevos personajes y escenarios.

[PS2]

KOF 2003

La más completa entrega de la saga

Como despedida del *hardware* **NeoGeo** (antes de pasar a **Atomiswave**), **SNK** ha creado el que es, junto a *KOF 98*, el mejor y más completo título de la saga. La versión **PS2** del último *KOF* para **NeoGeo** llegará a nuestro país en abril del próximo año (aún no ha salido en Japón) y contará con extras como personajes sacados de anteriores entregas.





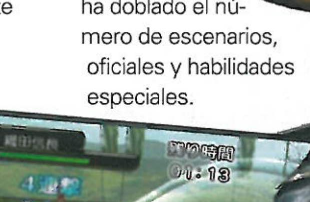
colin mcrae rally
2005™
Pisa a fondo en Colin McRae Rally 2005.
Pruébalo en las consolas N-Gage™ con funciones especiales.
Compite cara a cara en los campeonatos mundiales de rally con jugadores y circuitos reales. Juega con hasta 2 jugadores vía Bluetooth o conéctate a N-Gage Arena para participar en la liga de desafíos o enviar secuencias de tus mejores carreras. Juego multijugador en las consolas de bolsillo N-Gage.
www.n-gage.com/es
N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere
Codemasters
N·GAGE ARENA
Bluetooth®



KESSEN III

El mejor título de acción y estrategia

Con la tercera entrega del título de estrategia más famoso de la compañía a punto de hacer aparición en el mercado japonés, el **Tokyo Game Show** resultó un inmejorable escenario donde mostrar su calidad. *Kessen III* presenta el mismo motor gráfico que los últimos *Dynasty Warriors* y permite mover a nuestras tropas por el escenario en tiempo re al,al, tanto para atacar a las tropas enemigas como para defender nuestro terreno de sus ataques. La importante parte estratégica del juego de **Koei** nos permitirá personalizar a los oficiales con unos 450 elementos (entre armas, corazas y cascos). Tendremos nuevas posibilidades a la hora de elegir nuestras rutas, oficiales e *items*, y se ha añadido un sistema de evaluación para las batallas y un *ranking* de oficiales. Además, con respecto a la anterior entrega de la saga, **Koei** ha doblado el número de escenarios, oficiales y habilidades especiales.







DYNASTY WARRIORS

XTREME LEGENDS

La entrega más completa

La actualización de su título más completo de la saga Shin Sangoku Musou presenta cuatro nuevos personajes, nuevos escenarios exclusivos del modo Vs., más niveles de dificultad, un modo *Survival*, nuevos *items* y habilidades para todos los personajes... Además, al igual que ocurre con *Dynasty Warriors X.L.*, podremos utilizar la partida guardada de *Samurai Warriors* con ***S.W. Xtreme Legends***.

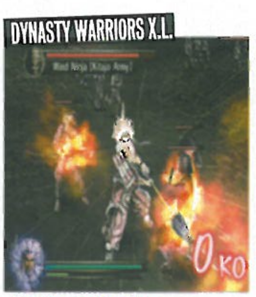
DYNASTY WARRIORS

Batallas épicas en PSP

Estrenando su más fructífera saga en la esperada **PSP** de **Sony C.E.**, **Koei** presentó su versión portátil de Shin Sangoku Musou, conocido en occidente como ***Dynasty Warriors***. Aunque no pudimos jugarlo, varias pantallas en el *stand* mostraban el aspecto de la versión portátil de su título más famoso, y su aspecto parecía muy similar al de las versiones para **PS2**, con el añadido del mapa en la parte derecha de la pantalla. **Koei** prometió novedades exclusivas para la versión **PSP**; esperemos que el modo multijugador a través de Wi-Fi sea una de ellas.



YA PUEDES DISFRUTAR CON...


DYNASTY WARRIORS X.L.

Adquirir la versión más completa de la saga Shin Sangokumusou en cualquier tienda de nuestro país ya es una realidad.


CRIMSON SEA 2

Nacido en Xbox, la original saga que mezcla *beat'em-up*, *shooter* y aventura está disponible en España para **PS2**.

DYSNEYLAND

Hasta Tokyo Disneyland fuimos conducidos con el objetivo de presentar las últimas novedades a la prensa occidental. Allí tuvimos la oportunidad de jugar a los títulos presentados en su *stand* del **Tokyo Game Show**, tres versiones de sus clásicos creadas para teléfono móvil (que, suponemos, no llegarán nunca a nuestro país) y pudimos observar, en vídeo, una buena cantidad de escenas de la versión de *Dynasty Warriors* que **Koei** está desarrollando actualmente para **PSP**. El mismísimo Kou Shibusawa ejerció de maestro de ceremonias, comentó las características de *Kessen III*, la apuesta de **Koei** más importante de cara al próximo año y finalmente brindamos con él por el éxito de la compañía. Tras la cena, disfrutamos durante unas horas de **Tokyo Disneyland**.


WWW.AUNARENA.COM
EL DESAFÍO Y TÚ, CARA A CARA
Entra en tu nuevo portal de juegos
Auna Arena es el escenario donde vas a protagonizar grandes retos. Compitiendo siempre contra todo tipo de adversarios, ya sea jugando solo o con tu propio equipo de aliados. Y a una velocidad de conexión de vértigo. ¿Aceptas el desafío?
auna
ARENA



POR GRADIUS

N-GAGE

GLOBAL PRESS EVENT 2004/2005:

Nokia pisa el acelerador y nos muestra la esperada nueva generación de títulos para su videoconsola móvil

La ciudad canadiense de Vancouver fue el escenario elegido por la compañía finlandesa **Nokia** para presentar a nivel mundial su nueva línea de títulos para **N-Gage** de cara a las próximas navidades y principios de 2005. Durante los días 13 y 14 de septiembre, asistimos en exclusiva (tan sólo 3 medios españoles fueron invitados al evento) a multitud de presentaciones y conferencias en las que se dieron cita todas las novedades que desfilarán durante los próximos meses por el panorama lúdico de la portátil de **Nokia**. Un *software* de calidad junto a una mayor presencia del portal, la comunidad *N-Gage Arena* (150 mil usuarios registrados hasta el momento), son las principales bazas por las que el gigante finlandés seguirá apostando para ampliar el parque de consolas instaladas en el mercado: la mágica cifra del millón de unidades se alcanzó durante el pasado mes de agosto. Ilkka Raisinen y Pasi Pölönen, máximos responsables del departamento de videojuegos de la compañía, resaltaron desde un principio su interés por distanciarse de plataformas como **PSP** o **Nintendo DS** (un concepto de juego diferente al que desea ofrecer **N-Gage**) y el no rebajar por el momento el precio de **QD** (199 Euros).

LO
CREA
Miika Tam
Tamminen (
y supervis
Pathway
también
para c
en



FIFA 2005

El máximo exponente futbolístico en consola junto a *PES* regresa de nuevo a **N-Gage** con una nueva entrega que presenta un espectacular entorno gráfico en 3D y numerosas opciones de juego. La esencia y jugabilidad de las versiones de 128 *bits* se han trasladado fielmente a la portátil de **Nokia**. Podremos seguir los partidos desde 3 cámaras diferentes ya sea contra la CPU o con algún amigo vía *Bluetooth* (*Head to Head* y modo Cooperativo).

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

El primer *MMO* para una consola portátil se presentó como uno de los estandartes de **N-Gage** para los próximos meses. Desarrollado por **Nokia** y **Sega Mobile**, este título pretende revolucionar los juegos para plataformas móviles al igual que hizo *Pokémon* con **Game Boy** en su momento. Jugable tan sólo desde la plataforma *N-Gage Arena*, **PK:OTW** dispone de *chat rooms*, listas de amigos, más de 50 mil objetos distribuidos por todo el mapa y un sinfín de opciones para asegurar una duración de juego casi infinita. La única pega que podemos encontrar por el momento es el excesivo coste de conexión a Internet a través de un dispositivo móvil.

Podremos reclutar y formar clanes: Ninjas, Magos, Dragones, Orcos o Vampiros son una pequeña muestra de las diferentes especies a elegir.

RES
Joonas
eñador jefe
On-line de
Glory),
preguntan
do GTA
Gage

PATHWAY TO GLORY

Redlynx continúa ofreciendo información sobre el juego que cuenta con todas las papeletas para convertirse en el superventas de **N-Gage** durante estas navidades. El género de la estrategia militar desembarca en la portátil de **Nokia** bajo un entorno gráfico impresionante, donde los detalles brillan con luz propia. Toda la ambientación de la Segunda Guerra mundial se ha plasmado de manera excelente a lo largo de todo el juego, incluyendo un sistema de comunicación de voz similar al de las radios de la época, ruido y distorsiones de voz incluidas. Dirigiremos a un pelotón de tres soldados (axis o aliados) en las ciudades más representativas de la época.

El modo de juego que ofrecerá N-Gage Arena promete horas y horas de diversión a través de un Head to Head 3 Vs. 3

LANZAMIENTO: 28 DE OCTUBRE

ASPHALT: URBAN GT

Una mezcla de *Need For Speed Underground* y *Burnout* es lo que nos tiene preparado **Gameloft** (*Rayman 3 o Splinter Cell*) una vez introduzcamos esta tarjeta en nuestra **N-Gage**. Unos gráficos espectaculares (tráfico y elementos urbanos incluidos) recrean con gran similitud las ciudades de Hong Kong, París, Las Vegas, Miami, Cuba o Nueva York. Nuestro coche se podrá personalizar 100% y podremos elegir entre un gran número de escuderías reales para iniciar nuestra competición ya sea de forma individual: Modo *Time Attack*, Campeonato y *Cop Chase* (a imitación del clásico *Chase HQ*) o con un total de 3 amigos más vía *Bluetooth*.



A:UG te sumerge de lleno en el mundo del Tuning. Podremos elegir entre más de 20 coches reales totalmente personalizables.

LANZAMIENTO: 11 DE NOVIEMBRE

COLIN MCRAE 2005

La saga de rallys por excelencia hace su aparición en la portátil de **Nokia** coincidiendo con la nueva versión para 128 *bits*. ***CM2005*** sorprende por su potente y suave *engine* 3D a la par de la gran jugabilidad que goza en todo momento el título. **Codemasters** nos demuestra una vez más que son capaces de trasladar la mejor experiencia de rallys a cualquier sistema. La dinámica de daños así como efectos metereológicos como lluvia o nieve han sido incluidos para asegurar un mayor realismo a lo largo de todo el juego.





8 países, 64 circuitos y 16 coches a elegir son las bases que nos ofrece el juego.

LANZAMIENTO: 21 DE OCTUBRE

CALL OF DUTY

De la mano de **Activision** nos llega la adaptación del extraordinario *FPS* basado en la Segunda Guerra Mundial para **PC** y la reciente entrega para **PlayStation 2**. Ajustando los parámetros gráficos y jugables del original, ***COD*** para **N-Gage** pretende ser la sorpresa de los *shooters* en primera persona para portátiles introduciéndonos de lleno en el conflicto bélico más importante del siglo pasado, todo ello a través de once misiones y cuatro escenarios distintos donde podremos además cooperar o enfrentarnos a otros 3 jugadores vía *N-Gage Arena* o *Bluetooth*.

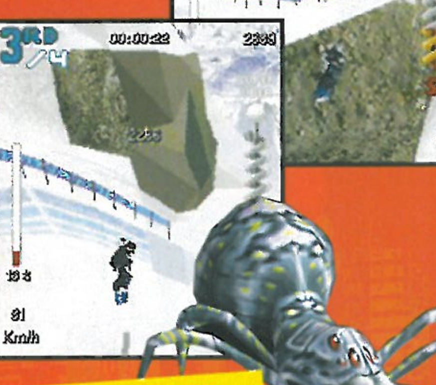


Podremos combatir en tres bandos distintos: EE.UU., Reino Unido y Rusia.

LANZAMIENTO: 25 DE NOVIEMBRE

SSX: OUT OF BOUNDS

N-Gage será la única plataforma en recibir durante el presente año un título de la prestigiosa serie *SSX*. **EA Big** ha creado para la ocasión un entorno 3D bastante notable que, junto a la jugabilidad característica de la saga, hará las delicias de los amantes de los deportes extremos. La posibilidad de elegir entre diez carismáticos personajes y once escenarios, donde realizar todo tipo de acrobacias con nuestra tabla (hasta un total de 28 *tricks*), así como una excelente banda sonora son otros de sus puntos fuertes.



LANZAMIENTO: 11 DE NOVIEMBRE

SHADOWKEY

Shane Neville, productor de **Vir2l Studios**, presentó en Vancouver una versión más avanzada de su ambicioso proyecto para **N-Gage**, después de alzarse el pasado **E3** con el galardón de mejor RPG para sistemas móviles. Basado en el mágico mundo de *Elder Scrolls*, ***Shadowkey*** nos sumerge en un robusto entorno 3D con excelentes texturas en todos y cada uno de los personajes y escenarios. Más de 80 horas de juego nos esperan en este primer RPG con visión subjetiva creado para una portátil.



LANZAMIENTOS 2005

WORMS: WORLD PARTY

Los gusanos más famosos del mundo aterrizan en **N-Gage** con el carisma y jugabilidad que les ha hecho triunfar a lo largo de sus casi 10 años de vida. Una jugabilidad a prueba de bombas, un total de 40 ataques a elegir y 17 escenarios dan forma al juego multijugador por excelencia para la portátil de **Nokia** de cara a las próximas navidades. Podremos retar a un amigo vía *Bluetooth* o combatir contra otros tres jugadores a través del portal *N-Gage Arena*. La división **THQ Wireless** han sido los responsables del juego.



REQUIEM OF HELL

Este *Action RPG* con visión isométrica toma directamente elementos de títulos como *Diablo* o *Baldur's Gate* alcanzando un gran nivel de detalle en escenarios y personajes. A través de *N-Gage Arena* podremos descargarnos salvapantallas o fondos de escritorio para personalizar nuestra consola, además de trucos, tráilers o entrevistas con los desarrolladores del juego. Vía *Bluetooth* podremos jugar en modo Cooperativo para avanzar en la aventura junto con un amigo o disfrutar simplemente del clásico *Versus*.



RIFTS: PROMISE OF POWER



Basado en el universo apocalíptico creado a principios de los 90 por Kevin Siembieda y bajo una estrecha colaboración del autor con los desarrolladores de **Backbone Entertainment** (*Spider-Man 2*), nos llega este fascinante *Tactical RPG* en tiempo real que nos sumergirá en un mundo donde se mezclan todo tipo de criaturas y personajes. Más de 80 horas de juego nos esperan en lo que **Nokia** considera una de sus principales bazas para este próximo 2005.

X-MEN LEGENDS

Activision mezcla acción 3D con *puzzles* al más estilo *The Lost Vikings* y un toque de RPG en un cartucho que promete traernos más de 40 horas de diversión a lo largo de las 50 misiones que encierra el juego. En él, manejaremos una cuadrilla formada por los personajes de la factoría **Marvel** donde cada miembro del grupo dispondrá de habilidades únicas para avanzar por cada una de las fases.



THE KING OF FIGHTERS

La veterana **Hudson Soft** nos trae uno de los clásicos de **SNK** debutando, de este modo, el género *beat'em-up* en **N-Gage**. La compatibilidad con *N-Gage Arena* nos permitirá descargarnos multitud de curiosidades y trucos relacionados con el juego. Vía *Bluetooth* tendrás la posibilidad de plantar cara a otro adversario. Toda la esencia de una saga en la palma de tu mano.





THE ONE

JUEGO MADE IN SPAIN

Es la sorpresa que **Nokia** guardaba para el final del evento. El eslogan «You could be the one» dio paso a un espectacular e hiperrealista *beat'em-up* que está siendo desarrollado por la compañía española **Digital Legends**. Los efectos de luz y el perfecto modelado y animación de los personajes fluyen en **N-Gage** con una suavidad pasmosa. El título aún se encuentra en una temprana fase de desarrollo (tan sólo había dos escenarios urbanos donde elegir y un único personaje jugable), pero **Nokia** ha depositado sus máximas esperanzas en este juego de cara a su lanzamiento el próximo mayo de 2005. Mención especial para la banda sonora que acompañará al título, a cargo de Óscar Araujo, compositor experimentado en el mundo de los videojuegos y películas de animación. Nuestro personaje será personalizable 100% antes de subir a un ring que, gracias a la tecnología GPS, puede llegar a convertirse en nuestro propio barrio. Poco a poco os iremos desvelando todas las características de este prometedor título.



CRISIS ZONE™
Tu mano ya no es tu mano. Ahora es un arma letal.
Un efectivo instrumento que te ayudará a poner en su sitio a los terroristas más peligrosos de URDA.
que han tomado el centro comercial Garland Square de Londres.
Crisis Zone. Muchos, muchos blancos para atacar. Vencerlos está en tu mano.
Juego en venta disponible con y sin pistola G-con™2.
namco
¿quién se apunta?
PlayStation®2
PlayStation 2
Crisis Zone
16+
namco

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin PLAY Programador > Midway País > Estados Unidos

Mortal Kombat DECEPTION

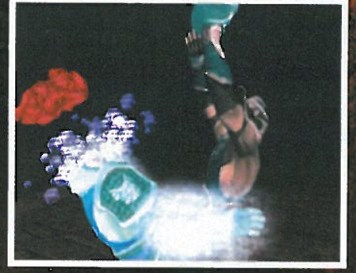
La nueva creación de Ed Boon se convierte en el mejor capítulo de la saga

Desde que John Tobias y Ed Boon decidieran separar sus proyectos, la suerte parece haberse quedado con éste último; si bien *Deadly Alliance* significó toda una revolución en la saga y un éxito absoluto, esta nueva entrega promete superar a *MK V* en todos los aspectos. **Boon** recupera el estilo gráfico de *Deadly Alliance*, así como buena parte de su jugabilidad, aunque en ambos casos los programadores de **Midway** se han superado a sí mismos, con nuevos efectos gráficos, más calidad en las texturas y animaciones, y más golpes especiales, nuevos *combos* y más y mejores *fatalities*. El sistema de tres técnicas reales por luchador (una de ellas con armas) se mantiene intacta, aunque se han aumentado las posibilidades de combinarlas entre sí; al igual que en la anterior entrega, también podremos hacer uso de ciertas armas que están repartidas por los escenarios y, en algunos casos, tendremos que cumplir ciertos «requerimientos» para conseguirlas, como destruir con nuestro cuerpo (o el del oponente) una especie de construcción de cristal que contiene una espada. Esos elementos no serán los únicos con los que podremos interactuar en los escenarios, ya que, al más puro estilo *Dead Or Alive*, muchos de los escenarios están compuestos por varias zonas, niveles o alturas, y un buen golpe puede llevarnos a luchar a un entorno totalmente dife-

//Lo tiene todo para convertirse en el mejor MK de la historia//







FATALITIES
La estrella de todos los *Mortal Kombat* son los *Fatalities*, y no podían faltar a su habitual cita con la violencia, el gore y, porqué no, con la comicidad.
En ***Deception*** los personajes poseen dos *Fatalities*.



HARA-KIRI
Si somos derrotados y no queremos sufrir la humillación de sucumbir ante un *Fatality*, podremos quitarnos la vida con una combinación similar, dejando en ridículo al oponente.



ARMAS BLANCAS
Al igual que en *Deadly Alliance*, la tercera técnica de cada luchador implica el uso de armas





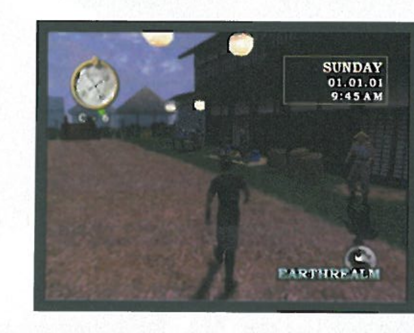




rente sin terminar el *round*. Otros escenarios incluyen una muerte segura camuflada en un apacible mar (repleto de pirañas), en una caída sobre punzantes estalagmitas y hasta en una especie de prensa que aplastará el cuerpo del incauto que caiga en la zona «de peligro»; si somos empujados a una de estas muertes, perderemos toda la energía, pero no el combate completo, tan sólo un *round*. Relacionado directamente con la muerte de los personajes están, como de costumbre, los famosos *fatalities*, aunque por suerte y al igual que en *MK: Deadly Alliance*, la jugabilidad no gira en torno a dichos movimientos. Ahora, cada uno de los personajes cuenta con dos diferentes (en la anterior entrega sólo podían ejecutar uno), y **Midway** ha inventado lo que podríamos llamar los «anti-fatalities»: si somos vencidos por nuestro oponente y queremos evitar la humillación de sufrir un *fatality* en nuestras propias carnes, podremos ejecutar una combinación de botones que desemboca en el movimiento *Hara-Kiri*, que hará que nuestro personaje se quite la vida antes de que lo haga el oponente. Entre los personajes incluidos en ***Deception*** encontraremos ocho totalmente nuevos, ocho de la anterior entrega y otros ocho recuperados de las entregas 2D de la saga como NightWolf, Kabal o Ermac. Sólo por la

El nuevo modo Konquest

Midway ha creado un modo RPG en el que encarnaremos a Shujinko, un joven que tendrá que aprender todo tipo de técnicas y estilos de lucha, completar una gran cantidad de misiones (al más puro estilo «rol») y crecer hasta convertirse en un maestro anciano con los conocimientos suficientes para derrotar el malvado Onaga, el Rey Dragón.





No todo es lucha...

Entre los nuevos modos de juego incluidos por **Midway** encontramos un *puzzle*, al más puro estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo*, y un juego de ajedrez con sencillas reglas y en el que los enfrentamientos se decidirán en un combate.



impresionante mejora en su desarrollo y su calidad gráfica, merecería la pena hacerse con ***MK: Deception***, pero **Midway** ha añadido ciertos elementos que convierten a esta sexta entrega en la más variada y completa de la historia. Si lo tuyo es la aventura, por encima de la simple lucha uno contra uno, **Midway** ha incluido el nuevo modo *Konquest*, una especie de RPG en el que nos pondremos en la piel del joven Shujinko, que tendrá que completar misiones, aprender nuevas técnicas, descubrir secretos y, finalmente, crecer hasta convertirse en un gran maestro para derrotar al malvado Onaga, el Rey Dragón. **Midway** también ha querido cubrir otros géneros a través de su *beat'em-up* incluyendo el modo *Puzzle*, que guarda no pocas similitudes con el divertido *Super Puzzle Fighter II Turbo* de **Capcom**, y el modo Ajedrez, que nos planteará una nueva forma de enfrentarnos a nuestros oponentes a través de un tablero y sencillas reglas que cualquier jugador podrá seguir sin problemas. Por si fuera poco con todo esto, todos los modos disponibles, a excepción del *Konquest* (porque está fuera de toda lógica), podrán jugarse a través de Internet, tanto en su versión **PS2** como en **Xbox** a través de *Xbox Live*. Como guinda, **Midway** también ha incorporado el modo *Krypt*, donde podremos desbloquear nada menos que 400 extras, desde pequeños vídeos de anuncios y *Making Of* hasta ilustraciones y bocetos, pasando por nuevos escenarios, personajes secretos y hasta una fotografía del mismísimo Ed Boon (que a alguien le interesará, ¿no?). El mes que viene os desvelaremos todas las virtudes (que son muchas) y todos los secretos (que son muchos más) del que promete convertirse en el mejor *Mortal Kombat* de la historia (y con el nombre menos adecuado). 2 DOC.

//Podremos jugar On-line a todos los modos excepto al Konquest//

LA KRYPTA
Al igual que en la anterior entrega de la saga, en ***MK: Deception*** tendremos que intercambiar los diferentes tipos de moneda conseguida por extras ocultos en la *Krypta*.

COMBO BREAKER
Como si de *Killer Instinct* se tratase, en esta nueva entrega de *MK* podremos romper los *combos* pulsando simultáneamente Adelante+Bloqueo en cuanto recibamos un golpe.





" Una joya de juego..." **IGN.com**

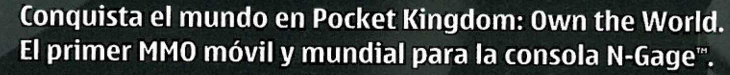
"..el juego...nos superó" **GameSpy.com**











Conquista el mundo en Pocket Kingdom: Own the World.
El primer MMO móvil y mundial para la consola N-Gage™.

Construye feroces ejércitos a partir de más de 100 piezas coleccionables. Forja armas, armaduras y objetos mágicos en el laboratorio de tu mazmorra. Lucha contra cualquier persona del mundo desde donde quiera que estés vía N-Gage Arena.
Juego multijugador inalámbrico en las consolas de bolsillo N-Gage.

www.n-gage.com/es



anyone anywhere







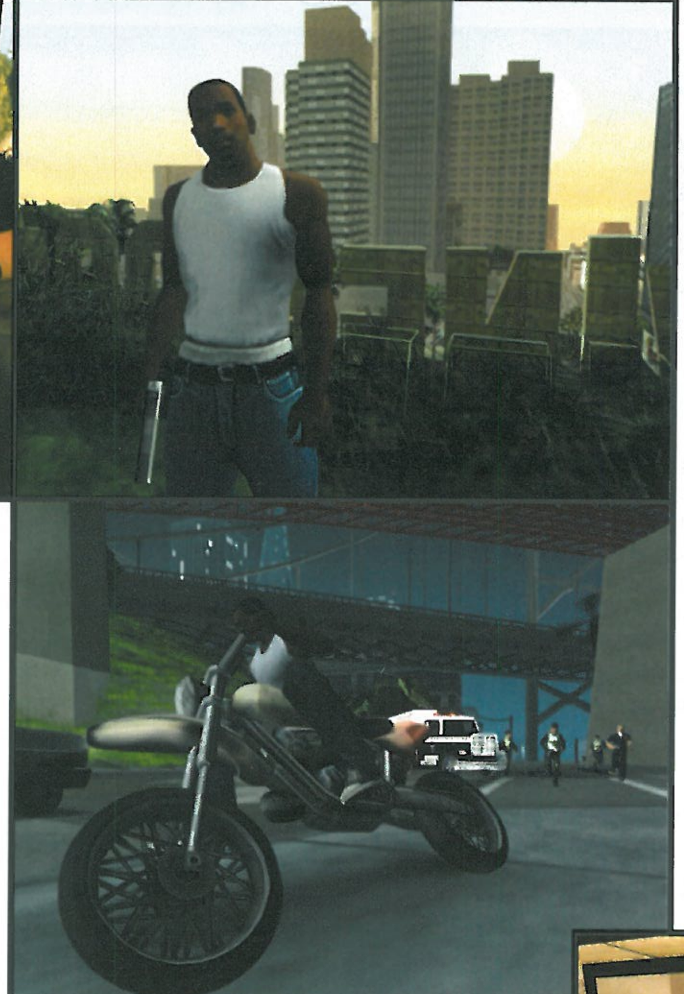
Género > Aventura de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar
Programador > Rockstar North País > EE.UU.

GTA San Andreas

La saga que ha catapultado a Rockstar a lo más alto regresa dispuesta a volver a arrasar

Tras el anuncio de **Rockstar** de retrasar el lanzamiento de *San Andreas* (parece que no quedará más remedio que esperar una semana más de lo previsto) por fin, el juego llega a nuestras tiendas. Para hacer un poco menos angustiosa la espera, os adelantamos unos cuantos detalles así como la última ciudad que nos quedaba por conocer: Las Venturas. En esta particular versión de Las Vegas no faltarán la ostentación de los casinos y la fastuosidad de las luces de neón. Allí encontraremos también salas de *strip-tease* a las que podremos entrar a echar un vistazo. Por supuesto, se ha incluido la posibilidad de apostar en los casinos. Así, podrás echar unas monedas a las tragaperras, probar suerte en la ruleta o jugar una partida de *Black Jack*, por citar algunos ejemplos. Al principio sólo podremos apostar pequeñas cantidades, pero a medida que vaya aumentando nuestra confianza podremos jugarnos sumas mayores hasta poner sobre la mesa todo lo que hayamos conseguido hasta el momento: Tú decides cuánto quieres arriesgar. En esta edición se recupera el







COMO PEZ EN EL AGUA
En esta entrega, a la tierra y el aire, se une por fin el mar. Así, al caer al agua flotaremos de forma automática; para nadar a braza bastará con mover el *joystick*; para avanzar rápido, aunque con mayor desgaste físico, nadaremos a *crawl* con el botón X. Si lo que necesitas es ocultarte, la mejor opción es bucear pulsando Círculo.

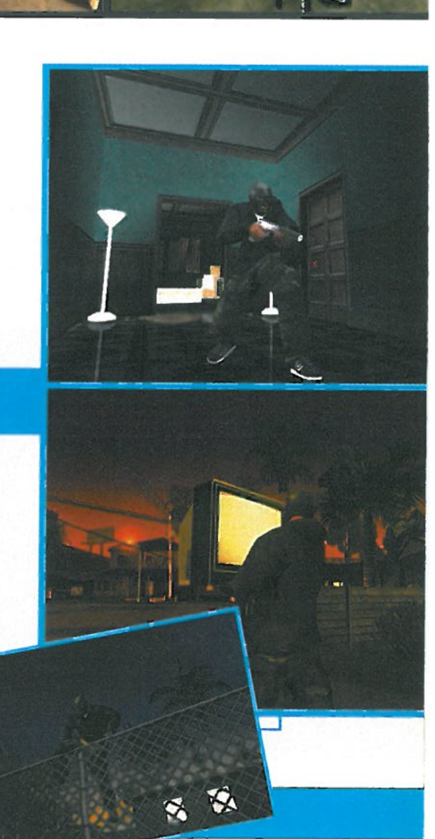


En San Andreas el resto de gente te percibirá de forma diferente según tu aspecto. Recuérdalo al visitar al peluquero o al tatuador.

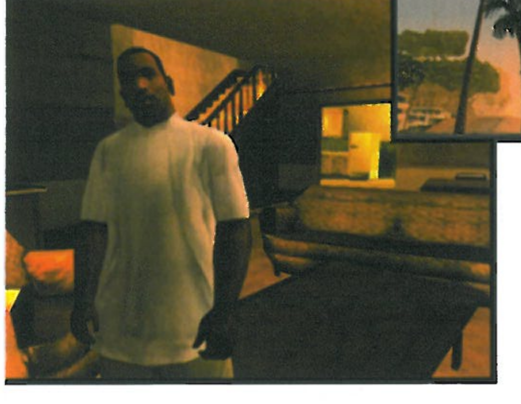
concepto de respeto, una variable que aparecía en *GTA 3*. De esta forma, habrá misiones que no nos servirán para ganar dinero sino simplemente para mejorar nuestra imagen social. Esto será especialmente importante a la hora de crear una banda propia. En cualquier momento CJ podrá acercarse a cualquier viandante para decirle que se una a su banda. Su respuesta, como decimos, dependerá de su nivel de respeto pero si consigue la adhesión, el nuevo miembro disparará a quien le diga o le seguirá a donde vaya. Esto resulta de lo más útil en los *drive bays* o tiroteos desde el coche porque su inteligencia artificial les permitirá reconocer (y disparar de forma automática) a los integrantes de bandas rivales o policías que se vayan cruzando en el camino. El juego incluye una posibilidad de guerra de bandas de la que, por supuesto, podremos prescindir pero que gustará especialmente a los aficionados al *Risk*. El objetivo será adentrarnos en una zona rival (señalada en el mapa con el color de la banda dominante) y acabar con sus miembros para demostrarles quien manda. Una vez conquistada la zona, deberemos defenderla de po- ▶

Allanamiento

Además de robar vehículos, en ***San Andreas*** podremos entrar en las casas y llevarnos todos los objetos de valor que encontremos a nuestro paso. Antes de nada, consigue un camión de mudanzas para transportar la mercancía y un pasamontañas que automáticamente te hará mover con sigilo. Para tu seguridad actúa de noche y ve armado.



Los escenarios, los personajes y hasta la atmósfera de las ciudades son ahora más realistas.



sibles ataques. Otro detalle que conviene recordar es el sistema de puntería, que ha sido mejorado de forma que ahora dispararemos automáticamente al enemigo más agresivo en primer lugar. Mediante un sencillo sistema de colores podremos además saber el estado de vida de nuestro rival. Así, veremos el punto de mira verde cuando la salud de nuestro rival esté al máximo, y sucesivamente irá pasando por los colores amarillo, naranja, y rojo, hasta llegar al negro cuando muera. Otra novedad de ***San Andreas*** es que habrá más posibilidades en los interiores. Ahora podremos acceder a edificios aunque no tengan relación con nuestra misión, y el nivel de detalle y las posibilidades que alberguen serán mucho mayor que los que ofrecía *Vice City*. En la casa de CJ, por ejemplo, podemos observar cómo se ha trabajado en el mobiliario y aprovechar el armario para guardar todos los modelitos que vayamos adquiriendo a lo largo de la partida. Será también uno de los lugares donde podamos salvar nuestros progresos aunque, eso sí, no busquéis esta vez una cinta de *casette* sino un disquete de 3,5 pulgadas en el clásico color rosa, y es que en los 90 lo que se impone es el formato digital. En cuanto a la banda sonora, poco os podemos adelantar. Como venimos diciendo desde hace tiempo, se sabe que abarcará géneros como el *rock*, el pop, el *funk* o el *soul*, aunque todo apunta a una importante presencia de *Hip-Hop*. La primera prueba de ello es que el doblador de CJ es un rapero norteamericano casi desconocido llamado Young Maylay. A modo de curiosidad, si nos fijamos en algunos amigos de CJ, no es difícil encontrar parecido con los componentes de la banda NWA (*Niggers With Attitude*): Carl, es casi idéntico a la ilustración del malogrado Eazy-E que aparecía en uno de sus discos en solitario; Ryder se correspondería con el Dr. Dre, conocido por sus trabajos con Eminem; y Ice Cube, miembro de la banda durante algún tiempo, se parece algo más que en la barba al personaje de *Sweet*. **SUPERNENA**

//Olvídate del casette, en los 90 guardamos la partida en disquete//

Comprad malditos, comprad



BINCO
Aquí encontrarás todo lo que necesita un recién llegado para mimetizarse con el ambiente del barrio y empezar a ganar respeto cuando aún no nos podamos permitir un desembolso importante.



SUBURBAN
Cuando tengas algo más de pasta, podrás permitirte alguna prenda de *Mercury* o *Base 5*, las marcas del momento. Además de mejorar tu aspecto, te aportarán un nivel mayor de respeto.



PROLABS
Su lema es «Entrena duro» y además de alguna prenda deportiva, es el mejor sitio si buscas un casco, una máscara de *hockey* o equipamiento de boxeo. Eso sí, sus precios no son precisamente bajos.



VICTIM
Si lo que quieres es vestir a la última pásate por la lujosa zona de *Rodeo Street* y busca allí la tienda más *fashion* de la ciudad. Antes de ir a Las Venturas, hazte con un buen traje y un reloj de oro.



GUERRA DE BANDAS
Cuanto más respeto tengas, mayor será el número de personas que podrán formar parte de tu banda



Las Venturas

Como sucedía con el resto de las ciudades, en Las Venturas no se pretendía crear una recreación exacta de la ciudad real sino captar su esencia y lugares más emblemáticos. Así, el famoso *Caesar's Palace* aparece como el *Caligula's Palace*, el *Mirage Hotel* es el *Visage Hotel* y el *Hard Rock Hotel* se llama *View Rock Hotel* en homenaje a una de las emisoras de radio de *Vice City.*

¿Le importaría bajar del coche, por favor?

Los habitantes de San Andreas no suelen tomarse muy bien las invitaciones a abandonar su coche por parte de desconocidos. Ante esta falta de urbanidad no nos quedará más remedio que recurrir a métodos más contundentes como patadas, puñetazos, amenazas a punta de pistola o incluso estampar cabezas contra el salpicadero.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ignition/Virgin Play
Programador > SNK Playmore País > Japón

King Of Fighters 2000-2001

La saga cumple diez años e irrumpe por partida doble en Europa

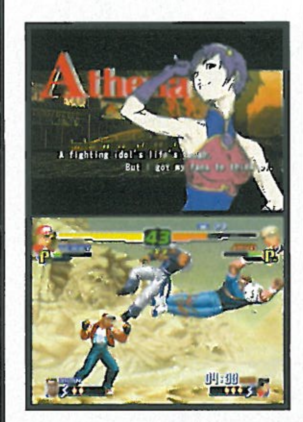


SNK ha incluido un selector de 50/60 Hz en la versión PAL del pack, escenarios con antialias y nuevos strikers desbloqueables

Como habéis podido comprobar por nuestro avance sobre el **Tokyo Game Show**, **SNK** resurge de sus cenizas, recupera todas sus licencias e irrumpe, de nuevo, con fuerza en el mercado recreativo y doméstico con nuevos lanzamientos y adaptaciones como este ***King Of Fighters 2000/2001***. Distribuido en España por **Virgin Play**, el pack incluye (a un precio más que asequible) el último *KOF* creado por la auténtica **SNK** y el primero creado por **Eolith**, marcando ambos títulos una época y comenzando la evolución, tras el bajón de calidad que significó *KOF 99* con respecto a su antecesor, que actualmente llega a su culmen recreativo con *KOF 2003* (con el que podremos disfrutar en nuestras consolas el próximo año). Si aún no conoces la saga *King Of Fighters* (bastante improbable, por cierto), basta decir que este año tiene lugar su décimo aniversario y que, junto a *Street Fighter*, la saga creada por **SNK** se ha convertido por derecho propio en referente obligado del género de la lucha bidimensional. Las versiones para **Xbox** y **PS2** son prácticamente idénticas, carecen de cargas entre combates e incluyen dos bandas sonoras, la original y una remezclada, exclusivas para la versión doméstica de ambos juegos. **SNK** también ha añadido algún que otro extra en su jugabilidad, como la posibilidad de seleccionar nuevos *strikers* no disponibles en las *coin-op* y un modo de juego denominado *Party Mode*, una especie de *Survival*, donde podremos ganarnos esos nuevos *strikers*, entre otros extras. El pack incluye dos tráilers de futuros lanzamientos de **SNK**, *Metal Slug 3* y *KOF: Maximum Impact*, y un detalle que los puristas del género y de las *coin-op* originales agradecerán: selector de 50/60 Hz. DOC

Novedades exclusivas

Aunque las novedades con respecto a las versiones recreativas no son especialmente notables, podremos encontrar nuevos *strikers* (desbloqueables a través del modo *Party*) y una intro nueva para ***KOF 2001***.



VÍDEOS EXTRA

Entre los extras encontraremos un vídeo de *Metal Slug 3* y otro de *KOF: Maximum Impact*



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Midway
Programador > Backbone Entertainment País > EE.UU.

Midway Arcade Treasures 2



Disfruta en tu consola con auténticas leyendas de los salones recreativos

Rampage World Tour ofrece una animación más fluida que la vista en la conversión de PSone.

El primer volumen de *Midway Arcade Treasures* no sólo constituyó una de las sorpresas más agradables de 2003, sino que fue además un completo éxito de ventas en todo el mundo. Por poco menos de lo que costaba una película en DVD, uno podía llevarse a casa recreativas tan legendarias como *Marble Madness*, *Smash TV* o *Gauntlet*. En esta segunda entrega, **Midway** ha querido respetar tanto el bajo precio (costará sólo 29,95 Euros) como la calidad de las *coin-op* que integran este segundo recopilatorio, 20 en total, entre las que destacan por motivos evidentes *Mortal Kombat II y III*. Desde un principio ***Midway Arcade Treasures*** iba a incluir la trilogía completa *MK*, pero finalmente el primer *Mortal Kombat* ha ido a parar a *MK Deception* como extra, aunque para compensar a los fanáticos de la lucha, esta recopilación incluye al padre de los *beat'em-up* con gráficos digitalizados: *Pit Fighter*. Junto a él, incunables de la talla de *Gauntlet II*, *Arch Rivals* (el antecesor de la franquicia *NBA Jam*), el mítico *Hard Drivin'*, *NARC*, *Primal Rage*, *Spy Hunter 2*, *Total Carnage* (la secuela de *Smash TV*), *Championship Sprint* y las recreativas de culto *A.P.B.* y *Xybots*. En esta ocasión se ha querido mejorar además el apartado de extras. Cada recreativa se acompañará de información, curiosidades, fotos del *merchandising* de la época y en algunos casos, vídeos con entrevistas a sus creadores. Todo un tesoro para los amantes de las *coin-op* de los 80 y 90. **NEMESIS**

20 CLÁSICOS A TU ALCANCE
Muchos de ellos auténticos pioneros en su género, como *Hard Drivin'*, *Arch Rivals* o *Pit Fighter*

Arch Rivals no tuvo demasiado éxito en España, pero fue el germen del que nació la saga NBA Jam.



Género > **Plataformas** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Sony C.E.**
Programador > **Naughty Dog** País > **EE.UU.**

Jak III

El destierro de Jak al desierto será, quizá, el final de la saga

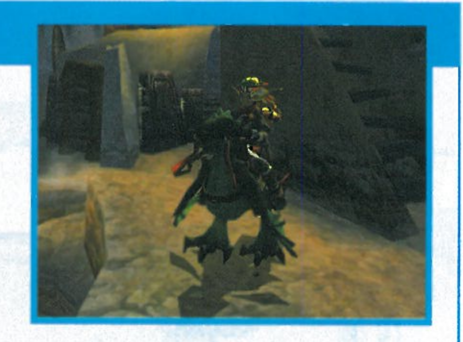
Esta vez Daxter adquiere mayor protagonismo en la aventura, ya que será el responsable de superar muchas más misiones que en Jak 2.

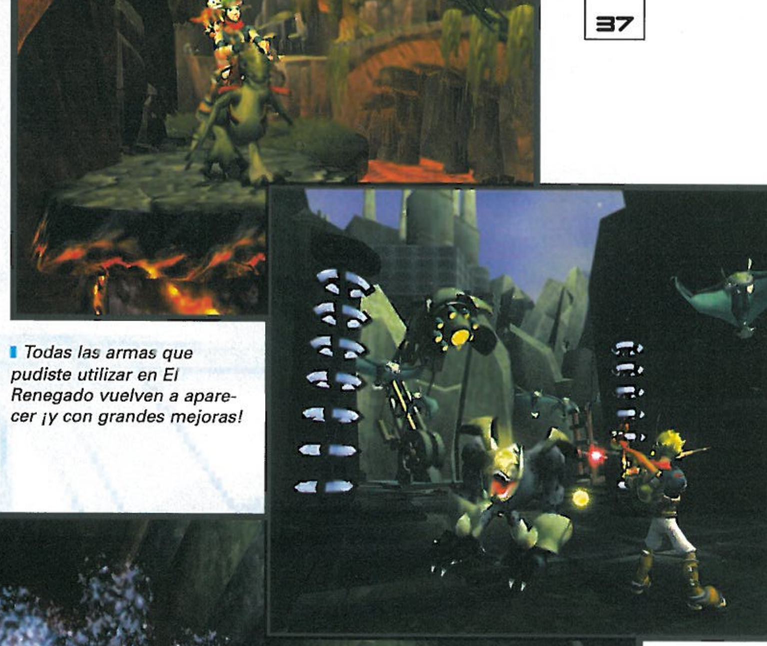
Este es el aspecto angelical de Jak cuando se somete al eco Luminoso.

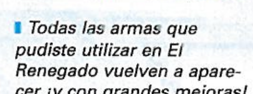
Jak consiguió salvar la ciudad de Villa Refugio, pero no logró la confianza de sus aldeanos. Acabó con el corrupto magnate Kor y sus «pesados» discípulos, los cabezachapas, y aún así la ciudad desconfió de sus poderes forzándole al exilio. Así es como comienza la tercera y, posiblemente, última entrega de *Jak & Daxter* que, como siempre, ofrece una historia con gancho para sumergirnos en un nuevo mundo en el que tendremos que superar pruebas, ayudar a los ciudadanos, luchar contra el enemigo y resolver algún que otro *puzzle* con el fin de regresar a Villa Refugio para sembrar la paz definitiva. En su destierro le acompañarán Daxter y Pecker, quienes tendrán su correspondiente protagonismo en ciertos niveles del juego, y otros muchos personajes de las anteriores ediciones que le ofrecerán valiosa información para encontrar el camino a casa. En sí, ***Jak 3*** no aporta grandes innovaciones con respecto a su antecesor, pues se ha centrado más bien en potenciar las novedades de *El Renegado* y en suprimir aquello que no gustó. Los poderes oscuros de Jak han sido desarrollados y son menos predecibles, además se ha añadido un nuevo poder basado en el eco Luminoso que le permite recuperar

A lomos de...

... Una extraña criatura, que encontrarás en la desértica aldea a la que Jak ha sido desterrado, tendrás que superar algunas misiones a modo de minijuegos y podrás recorrer las calles sin necesidad de cansarte. Así es, los *Hovercrafts* de *El Renegado* no existen en el desierto.







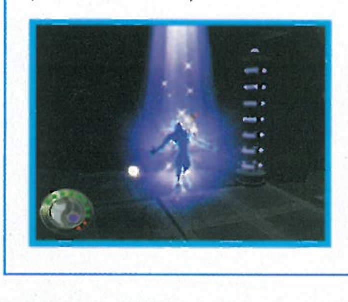
Todas las armas que pudiste utilizar en El Renegado vuelven a aparecer ¡y con grandes mejoras!

ARMAS Y VEHÍCULOS

Vuelven a ser los puntos fuertes del juego, ya que podrán ser mejorados según progreses en la aventura

Más poderoso

En la anterior entrega, vimos a Jak actuar como un poseído debido a los efectos del eco Oscuro. Pues bien, ahora no sólo el poder del lado oscuro se ha reforzado, sino que Jak esta vez también puede dominar el eco Luminoso para recuperar energía, ser invulnerable durante cierto periodo de tiempo...



//El desierto, cinco veces más grande que Villa Refugio, oculta peligrosas criaturas//

energía, levitar y ser invulnerable en un corto periodo de tiempo. De este modo, Jak ha vuelto con más poder que nunca, ya que además hay que recordar que siempre va armado (esta vez, el arma que porta posee ocho nuevos disparos y diferentes habilidades devastadoras). Por otro lado, los *Hovercrafts* y su tortuoso manejo por las calles de la ciudad han sido sustituidos por distintos tipos de todoterreno, cuya conducción es más intuitiva y fluida. También el jugador podrá cabalgar a lomos de unas simpáticas criaturas del desierto con las que deberá superar divertidas pruebas. Y es que en ***Jak 3*** se respira un aire más humano. En la aldea no hay robots, ni máquinas de matar, sino guardianes de carne y hueso y criaturas del desierto. Atravesar la estepa llevará horas y horas de juego, ya que su tamaño es cinco veces más extenso que Villa Refugio y, por tanto, las misiones que cumplir son bastante más numerosas. Gráficamente los personajes principales han sido dotados de nuevas animaciones y los efectos de luz siguen siendo impresionantes. Sin duda, lo más destacado de este apartado continúa siendo la inexistencia de pantallas de carga y la transición del día a la noche. **ANNA**



Además de la turbo-tabla, Jak también podrá conducir un todoterreno para atravesar la estepa.

JAK AL VOLANTE

A lo largo de la aventura podrás manejar distintos tipos de todoterreno con los que superar divertidas pruebas

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > London Studio País > Reino Unido

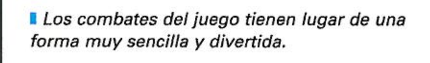
The Getaway Black Monday

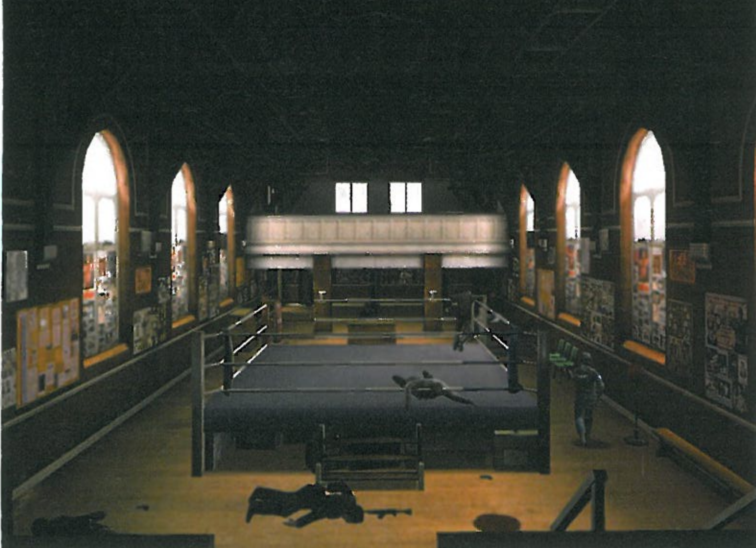
Londres es la gran «prota» de la segunda parte



Las grandes ideas no siempre se transforman en grandes juegos. Esa fue la situación a la que tuvo que enfrentarse *The Getaway*, un concepto fabuloso que al final casi terminó convertido en un simulador de turismo virtual por una serie de problemas que el equipo de desarrollo no solventó. Aún así, resultaba alucinante poder pasearse por todo el centro londinense a bordo de un amplio catálogo automovilístico en el modo libre del juego. Pasado el tiempo, **London Studio** se ha embarcado en el proyecto de acercarnos de nuevo a la capital británica en ***The Getaway: Black Monday***. Esta segunda parte explota más la acción a pie, aunque continúa con el estilo cinematográfico utilizado en las secuencias de la primera entrega, y sin olvidarse de la conducción en ningún momento. Los tres protagonistas de ***The Getaway: Black Monday*** son un ex-boxeador, Eddie, un sargento de policía con un pasado turbio, Mitchell y una adolescente aspirante a pirata informática, Sam. Cada uno de estos personajes aporta una forma de jugar diferente y una perspectiva única de la historia. Sin embargo, es la representación virtual de la urbe londinense la que realmente protagoniza el juego. Básicamente se reproduce el mismo área que en *The*

El sigilo y un buen control de los movimientos evasivos serán fundamentales en The Getaway: B.M.

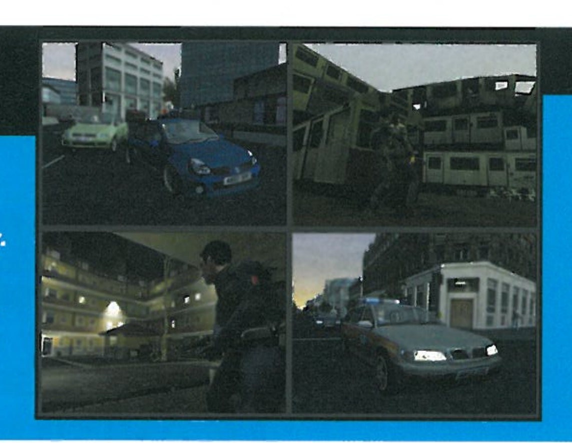




Los combates del juego tienen lugar de una forma muy sencilla y divertida.

Las calles de Londres

La ciudad a orillas del Támesis es la verdadera protagonista de ***The Getaway: Black Monday.*** Puedes recorrer sus calles en coche o a pie, en un mapeado igual al de la primera parte pero mucho más detallado y con un total de 17 localizaciones.



Getaway, pero con una gran diferencia. Las localizaciones en las que transcurren las misiones sin vehículo, son 17, una variada lista de almacenes, tramos del alcantarillado, bares, etc., que han sido reproducidos con más detalle, otorgando así un aspecto bastante más siniestro al apartado gráfico en general. En el terreno de la jugabilidad, además de los niveles a pie, con un control mucho más intuitivo y eficaz, **London Studio** ha incluido nuevos vehículos, entre los que cobran especial protagonismo las motos que aparecen por primera vez. Ahora, tan sólo nos queda esperar que se limen algunos puntos oscuros de la *beta* que hemos probado, y así nos encontraremos ante todo un juegazo. R. DREAMER



Tres personajes protagonizan la aventura, cada uno desde una perspectiva y modo de juego característicos.

TAMBIÉN EN MOTO

Es la gran novedad de la segunda parte de *The Getaway*, perderse en Londres sobre motos de todo tipo

La oferta de vehículos es impresionante: coches, autobuses, motos, etc.

En las alturas

Los escenarios en los que la acción transcurre a pie se han aumentado de forma espectacular respecto a su antecesor. Entre los entornos, destacan las azoteas para ver la ciudad desde arriba, eso si no hay peligro.









Género > Plataformas/Acción
Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM
Compañía > THQ
Programador > Heavy Iron Studios
País > Estados Unidos

Los Increíbles

La nueva película de los estudios Pixar tendrá su videojuego

Era de prever que el desembarco en los cines de la nueva película de animación de **Pixar** vendría acompañado de su adaptación al videojuego. Sobre todo si tenemos en cuenta el desorbitado éxito alcanzado por juegos como *Buscando A Nemo*. Con las esperanzas de cosechar el mismo resultado, **Heavy Iron Studios** nos presenta este *arcade* que alterna misiones de acción con otras de habilidad, sumando 18 fases, todas ellas protagonizadas por la atípica familia Increíble: una pareja de superhéroes retirados y sus vástagos, dotados también de poderes sobrehumanos. Desarrollado bajo la atenta mirada de **Pixar**, el videojuego de ***Los Increíbles*** te permitirá controlar la súper-fuerza de Mr. Increíble, explotar la elasticidad de su esposa, Elastigirl, correr a velocidades de vértigo con el pequeño Dash o crear campos de fuerza con Violeta. Al haber sido construido sobre la última generación del motor *Renderware* (obra de **Criterion**, los creadores de la franquicia *Burnout*), Los Increíbles ofrece un acabado gráfico muy superior a lo que suele ser

Padre e hijo nos deslumbrarán con sus extraordinarios poderes.

TRÁFICO
No sólo deberemos preocuparnos por los rivales. En más de una ocasión el tráfico urbano nos pondrá en serios aprietos

Una familia muy peculiar

15 años después de su retiro, Mr. Increíble y Elastigirl volverán a la acción, acompañados ahora por sus dos hijos, Dash y Violeta, ambos dotados también de superpoderes.

habitual en las conversiones de películas de **Disney**, aunque claro, ésta tampoco es una película corriente. Dirigida por Brad Bird (el autor de esa obra de culto llamada *El Gigante De Hierro*), la película de *Los Increíbles* huye del infantilismo de *Buscando A Nemo* para regresar al humor inteligente de las dos entregas de *Toy Story* o *Monstruos S.A.*, los dos mayores éxitos de público y crítica de los estudios **Pixar**. *Los Increíbles* ha nacido como un sarcástico homenaje al universo de los superhéroes que cuenta en su versión original con las voces de Craig T. Nelson, Holly Hunter o Samuel L. Jackson, entre otros. El juego llegará aquí totalmente localizado al castellano un par de semanas antes del estreno del filme en los cines españoles (26 de noviembre). El próximo mes os ofreceros una *review* en profundidad de este juego y, por fin, sabremos si la implicación de **Pixar** en el proyecto ha dado sus frutos, logrando un excelente *arcade*, o bien nos encontraremos con otro típico producto destinado a la temporada navideña. **NEMESIS**

//La película se estrena el 26 de noviembre//

Niños, no hagáis esto en la M-30. Sólo los superhéroes como Dash (o De Lúcar tras beberse 5 cartones de vino) pueden correr por la autopista.



Los señores Increíble abandonarán su aburguesado modo de vida para volver a la acción.

La versión GBA

De momento, no se ha desvelado nada de esta versión más que un par de pantallas que muestran a Mr. Increíble en plena acción. El juego está siendo programado por Helixe, la división de THQ dedicada en exclusiva al desarrollo en GBA y la futura DS. Tiene buena pinta.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play. Programador > Razorworks País > EE.UU.



Ford Racing 3

Uno de los reyes de la conducción dentro de la «línea económica»

Los «buggies» son tan divertidos de conducir como impredecibles.

Tras una segunda entrega que nos dejó con muy buen sabor de boca, **Empire** y **Razorworks** vuelven a unirse para el tercer capítulo de esta especie de «concesionario virtual» de la firma americana. Nada menos que 55 vehículos de la marca se dan cita en el juego, abarcando modelos de todo tipo (desde deportivos actuales a clásicos, pasando por *pick-ups*).

Por supuesto, no podremos acceder a ellos desde un principio, sino que deberemos ir superando una serie de pruebas. En esta ocasión contaremos con dos modos de juego diferentes. El primero es similar a lo visto en la saga *Gran Turismo*, mientras que en el otro se nos propondrán carreras de todo tipo. Por ejemplo, eliminar a una serie de rivales poniéndonos en su estela o recoger puntos por el escenario. Los poseedores de *Xbox Live* podrán disfrutar de las partidas a través de Internet, mientras que los de **PS2** tendrán que conformarse con la pantalla partida. **DANI3PO**

TRAZADOS

El juego incluye 26 circuitos diferentes ambientados en varios continentes y con diferentes terrenos (nieve, tierra, asfalto...)

Vehículos

Entre el catálogo de coches podemos encontrar una gran variedad de modelos, aunque la gran mayoría pertenecen al mercado norteamericano. No veremos un Fiesta, un Ka ni un Fusión compitiendo en las carreras.


SLY Y "EL DIAMANTE DE TUXMAL"
POLICÍA
¡HORA DE IR A TRABAJAR!
¡DEVOLVAMOS ESTA PIEDRA A SU SITIO!
NUNCA ME GUSTARON LOS UNIFORMES.
A TODAS LAS UNIDADES: EL DIAMANTE ESTÁ EN EL FURGÓN. SIN SEÑALES DE SLY. ¡ADELANTE!
MALDITO MAPACHE...
DE VUELTA EN EL CUARTEL GENERAL...
PARECE AUTÉNTICA PERO TIENE ALGO DENTR...
¡¡HORA DE ACTUAR!!
¡LA PIEDRA!
PERO, ¿QUÉ DEMONIOS...?
CONTINUARÁ
www.sly2game.com/diamond
PlayStation 2
¿quién se apunta?
PlayStation®2
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Sly 2 Band of Thieves is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America, Inc. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. TBWA

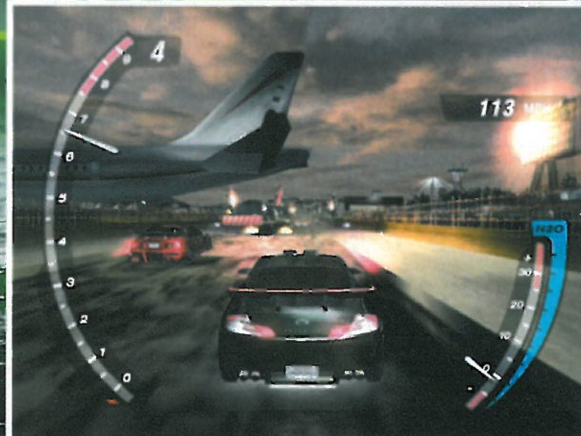
A Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

NEED FOR UNDERGROUND 2

CHICAS Y MÁS CHICAS Durante la salida de las carreras contemplaremos algunas de las féminas que pueblan ***NFSU2***





Las carreras de aceleración son las más divertidas e intensas. Sólo tendremos que preocuparnos por cambiar en el momento indicado y no chocar contra el tráfico.

El mapa



En todo momento tendremos acceso a un completo mapa por satélite de la ciudad de Bayview. En él vendrán representadas las distintas pruebas a las que tengamos acceso mediante un código de colores, así como los rivales a los que podemos retar. Un original sistema de GPS nos indicará la ruta más corta para llegar hasta nuestro destino.

EA Games transforma completamente su juego de conducción más exitoso. Más grande, más rápido, mejor...

Tras vender más de cinco millones de unidades de *Need For Speed Underground* (entre todas las versiones) y coronarse como los auténticos reyes de la conducción durante las pasadas navidades, los programadores de **EA** Canadá han hecho lo que parecía impensable, teniendo en cuenta el escaso margen de tiempo con el que han contado (menos de un año). Han cogido cada uno de los elementos de la entrega original y lo han potenciado (en ciertos casos hasta dejarlo irreconocible) para hacer que todo jugador aficionado a las carreras (le guste o no el mundo del *Tuning*) pueda encontrar su lugar. Lo que más ha cambiado ha sido el sistema de juego.

SPEED 2
ROUND

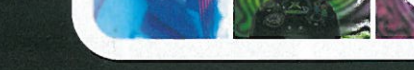


Los vinilos vuelven a estar presentes, esta vez con muchos más diseños y la posibilidad de combinarlos.

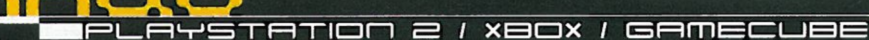
Atrás quedaron las competiciones lineales. Ahora una gran ciudad se abre hasta nosotros, llena de eventos donde participar, tiendas en las que adquirir todo tipo de modificaciones (más del doble que en la primera entrega) y kilómetros y kilómetros de calles, circuitos y autopistas además de una trama argumental que, si bien no es lo más importante, sí que añade profundidad y personalidad propia al juego. Lo mejor es que cada cual encontrará el tipo de carreras que le guste, aunque la incorporación más importante es la «Liga de Carreras Underground», en la que competiremos en circuitos cerrados (fuera de la ciudad) en un estilo muy similar a la saga *Gran Turismo*. Nuestro coche se convertirá en nuestra mejor carta de presentación (aunque en esta ocasión contaremos con un garaje donde almace-

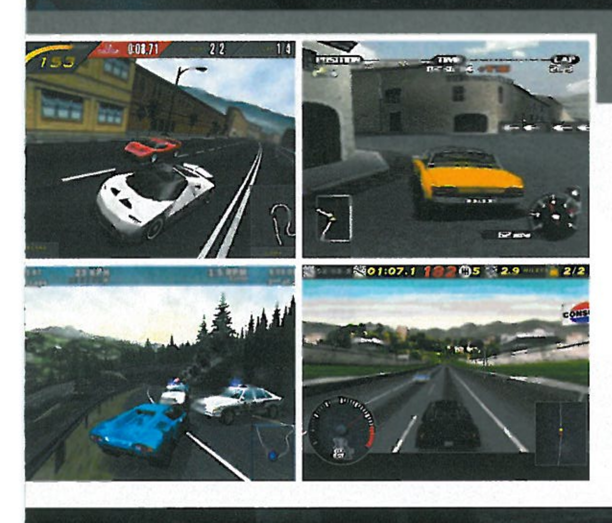
//Una ciudad completa se abre ante nosotros//





a fondo



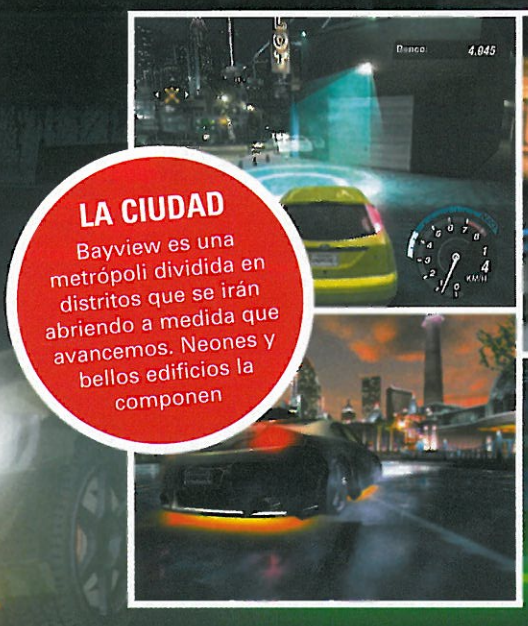


La evolución de la saga

El primer *Need For Speed* apareció hace ya muchos años para la extinta **3DO**, convirtiéndose en uno de sus buques insignia. Después, fue convertido al resto de consolas de 32 *bits*. Tras varias entregas para **PSone**, dio el salto a **PS2** cambiando por completo el concepto de la saga.

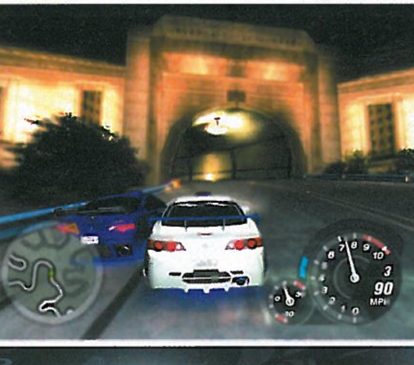
//El control sigue siendo tan gratificante como en la primera etrega//

nar varios de ellos). Aparte del dinero en metálico, que nos reportará la victoria en cada carrera, también ganaremos puntos de reputación que serán imprescindibles para participar en ciertos eventos. Y lo mejor de todo es que este universo de posibilidades, aparentemente infinitas, no se traduce en una mayor complejidad a la hora de controlar el vehículo. Los programadores han ceñido el realismo a las modificaciones y la representación de los coches, y han otorgado a las carreras el mismo control *arcade* y la jugabilidad inmediata de siempre. Todos los valores de producción imaginables como la banda sonora licenciada, voces en castellano (en **PS2**), celebridades en los papeles principales y hasta una *demo* de *Burnout 3* acaban por redondear esta obra maestra. ➜ DANI3PO



LA CIUDAD

Bayview es una metrópoli dividida en distritos que se irán abriendo a medida que avancemos. Neones y bellos edificios la componen







Género > Conducción   Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM   Compañía > Electronic Arts   Programador > EA Canadá   Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 3   Vehículos > 30   Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. (PS2) Inglés (Xbox/GC)   Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	9,4	9,6	9,7	9.6
Xbox	9,5	9,4	9,6	9,7	9,6
PS2	9,5	9,4	9,6	9,7	9,6

Gráficos: El estilo y la clase a la hora de representar la ciudad es sólo comparable con la perfecta recreación de los vehículos y la fluidez con la que se mueve todo. Un año más, Need For Speed marcará tendencia.

Música / FX: La banda sonora está compuesta por temas de importantes artistas internacionales, algunos de ellos inéditos hasta ahora. El sonido THX y las voces en perfecto castellano (en PS2) son también valores añadidos.

Jugabilidad: La cantidad de posibilidades de juego y la libertad del participante a la hora de decidir su destino en Bayview son impresionantes. Las carreras son tan excitantes y están tan llenas de tensión como en el primero.

Duración: Prácticamente infinita. Completar el modo Carrera te llevará mucho tiempo, sobre todo si quieres descubrir todos los elementos ocultos. Para varios jugadores también hay diversión asegurada.



MEJOR VERSION



No hay suficiente diferencia entre las versiones como para declarar una versión vencedora absoluta.

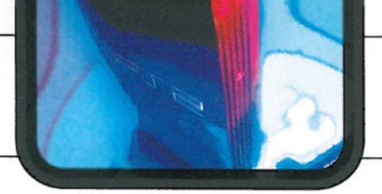

Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
16+
www.pegi.info
BUNGIE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft game studios
halo2.com
HALO 2
La tierra nunca volverá
a ser lo mismo.
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE

PRO EVOLUTION

El mejor juego de fútbol de la historia de PS2 evoluciona y vuelve a optar al trono del género

Tras muchos años de lo que podríamos definir como «cierta e inexplicable indolencia», **Konami** ha decidido por fin apostar por uno de sus mayores éxitos de crítica y ventas. La saga *Pro Evolution Soccer*, que tan buenos resultados ha proporcionado a la compañía japonesa, siempre ha sido un título con dos caras. La primera, la buena, era su impresionante calidad, esa que le convertía en el mejor juego de fútbol para la gran mayoría de los mortales. La segunda, la cruz, era su incapacidad para arreglar o mejorar aquellos apartados donde era claramente inferior a sus rivales. Tantas veces cometían el mismo error que su principal rival, *FIFA*, comenzó a recuperar terreno en el tema de la jugabilidad y a ampliar su ventaja en los que ya era muy superior: de los equipos y competiciones reales... Y, nunca lo olvidemos, en la magia de sus comentaristas. *PES* siempre era muy bueno, pero no parecían entender hacia dónde se encaminaba el nuevo frente de batalla. Ahora, en 2004, ***PES4*** se iba a enfrentar al mejor *FIFA* de to-

ENTRA EN LA HISTORIA
Otra novedad es una lista con los mejores goleadores y pasadores de todos los tiempos. Acceder a ella nos llevará algunas temporadas.



SOCCER 4

Es sólo una tontería, pero después de competir en la Master League la máquina creará automáticamente nuestro Once Ideal del Campeonato. Este equipo irá evolucionando con el tiempo.

dos, ¿podría mantener el tipo? Hay que reconocer que nuestras previsiones eran muy poco optimistas, pero la pequeña revolución que ha sufrido **PES4** pueden parar cualquier golpe.

Pro Evolution Soccer 4 es, para empezar, el mejor de todos los *PES* o *Winning Eleven* que hemos visto hasta la fecha. Es también el más completo y el primero que incluye algunas ligas europeas, con la española entre ellas. Se ha modificado bastante la *Master League* y el resultado final nos parece más cercano a lo que sería el desarrollo de una temporada futbolística normal. También (¡¡milagro!!), han cambiado los locutores de siempre por los de TVE, Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano, y pese a algunos desajustes y cantadas, las retransmisiones son mucho mejores.

En lo que se refiere al estilo de juego, muchas e importantes novedades. Por simplificar el enorme trabajo realizado en materia de ajustes, en **PES4** se puede correr menos y cobra mayor importancia el regate y el pase. Hay huecos pero los rivales son más listos y saben re-

Liga española

Puede ser uno de los elementos que más aprecien los aficionados a la saga. Están todos los equipos de Primera y casi todos los fichajes que se han hecho este verano. Los jugadores que faltan o sobran, se editan en un momento, así que no hay problema.

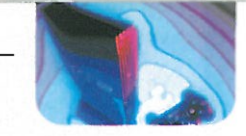




Retos

Han ampliado bastante el número de pruebas y también el diseño de las mismas. Aunque parezca un modo de relleno o una tontería, meterse de lleno con ellos puede servir para mejorar mucho nuestra técnica. Además, también supone una importante inyección de puntos *PES* para comprar cosas en la tienda.







Una de las cosas que ha mejorado mucho en PES4 es la gesticulación de las caras.

El Atlético de Madrid, por los constantes cambios de publicidad, es el único que no lleva.

TIENDA PES

Con los puntos de experiencia obtenidos y de los retos de habilidad, podremos comprar cosas y opciones

cuperar la posición para complicarnos los remates de cabeza, ahora menos sencillos. En ataque, los rivales de ***PES4*** son bastante certeros y muestran una mayor gama de jugadas en ataque. Aprovechan buena parte de sus oportunidades y parecen tener un radar para colocar el balón lejos del portero. Por cierto, los guardametas de esta edición son muy aficionados a las estatuas y salen bastante mal si el delantero entra en diagonal. Menos mal que también han mejorado en otros campos y, de vez en cuando, hacen paradas que jamás habríamos imaginado. Una vez más, hay que felicitar a los programadores porque, en general, todos los cambios y el nuevo estilo vuelve a ser todo un acierto. Cuesta unas cuantas partidas pillarle el tranquillo pero, como siempre, acaba por conquistarnos. *FIFA* habrá mejorado mucho... Pero, una vez más, tendrá que luchar muy duro por el trono con el Rey del género. **DE LÚCAR**

Evolución

En la *Master League* hay que entrenar a los jugadores después de cada partido. Otra de las cosas que llaman la atención es que algunos jugadores evolucionan con el paso de los años. La mala noticia es que lo pueden hacer para bien o para mal perdiendo aptitudes. Lo mejor es entrenarlos antes de cada pretemporada. Lleva tiempo, pero merece la pena.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-8
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [928 KB]

3+

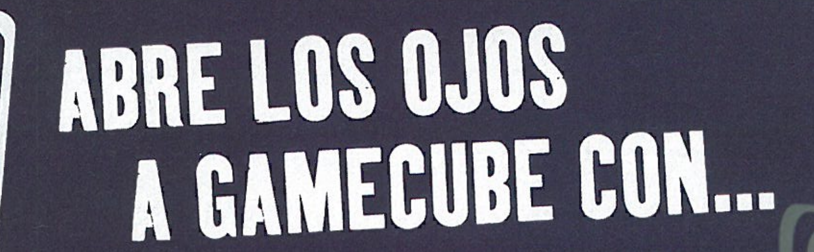
GRÁFICOS 9,4
Jugadores más definidos, nuevas animaciones, gesticulación facial más completa y algunos campos más. Es impresionante, pero en ocasiones hemos visto alguna que otra ralentización en las áreas.

MÚSICA / FX 9,0
Los nuevos locutores han mejorado mucho el trabajo de sus antecesores, pero aún hay desajustes. Los efectos muy buenos y, en especial, el ambiente de la grada con los cánticos y gritos de apoyo.

JUGABILIDAD 9,5
El nuevo estilo de juego marca mejor las diferencias entre buenos y malos. Los rivales son más inteligentes en defensa y peligrosos en ataque. En general, se puede decir que es el más jugable de todos.

DURACIÓN 9,3
Es más completo que los anteriores... Y nosotros aún jugábamos casi a diario con la anterior versión. Todo hace pensar que con PES4 jugaremos hasta que aparezca PES5. Es de esos juegos casi eternos.







PLAYER'S CHOICE

PRECIO ESPECIAL de Nintendo

29,99€*

CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE

Ya está aquí Zelda The WindWaker, el juego más aclamado de GameCube ahora en Player's Choice. Además, en Player's Choice también puedes encontrar a Soul Calibur 2, F-Zero GX, Mario Party 5, Pikmin, Metroid Prime y más. Mira, si no tienes GameCube no sabes lo que te estás perdiendo



*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

DRAGON BALL Z BUDOKAI III

Dimps solventa los errores del Budokai 2 para producir el mejor título de la saga



Nos entristece comprobar que es ahora, cuando a los yanquis les apasiona *Dragon Ball Z*, cuando aparecen excelentes videojuegos basados en el manga de Akira Toriyama (después de una década de tragarnos una basura tras otra). Pero más nos enfurece el empeño de **Dimps** por recrear juego tras juego el mismo hilo argumental (sagas *Namec*, *Androides* y *Boo*), aunque tiene una explicación. Hace años, **DIC** (la productora de animación que perpetró el *Inspector Gadget* y otras series infumables) adquirió los derechos de *Dragon Ball* (los primeros capítulos, con Goku de niño) para EE.UU. y tras modificar los episodios un poco (sacar a Goku con el trasero al aire fue un escándalo) la emitieron por TV, y no la vio nadie. De golpe y porrazo saltaron a *Dragon Ball Z* (con Goku ya adulto) y aquello fue un rotundo éxito que continúa hoy en día. Esa es la razón principal de por qué los norteamericanos no tienen ni idea de la infancia de Son Goku, y de por qué no vemos ni un sólo juego basado en aquellos episodios, los mejores de toda la serie. Disculpad el ladrillo, pero era necesario para justificar por qué ***DBZ Budokai 3*** repite la misma historia que hemos visto y jugado en las dos entregas anteriores. **Dimps** y **Bandai** se han esforzado por enri-





La calidad del motor gráfico de Budokai 3 hace que las intros generadas por el juego no tengan nada que envidiar a la secuencia de anime que sirve de introducción al juego.

DBZ+las películas +Dragon Ball GT

Para aliviar un poco el disgusto por no recrear los primeros capítulos de *Dragon Ball*, **Dimps** y **Bandai** han incluido, además de las tres sagas típicas *DBZ* (*Namec, Androides y Boo*), personajes de los largometrajes de *Dragon Ball Z* (como Broly o Coola) y de *Dragon Ball GT*.

quecer la nómina de luchadores con personajes de los distintos largometrajes de *Dragon Ball Z*, así como de la televisiva *Dragon Ball GT*, pero todos habríamos quedado más satisfechos si el juego hubiera arrancado con el encuentro entre el pequeño Goku y Bulma, en lugar de la consabida aparición de Raditz (como las dos veces anteriores). Aún así, ***DBZ Budokai 3*** puede considerarse, con diferencia, la mejor entrega de la saga, lo que la encumbra como el mejor videojuego de *Dragon Ball* de todos los tiempos. No es para menos. Al espectacular motor gráfico de la segunda parte (con un *look* cercano al cómic de Toriyama y un toque de *cell-shading*) hay que sumarle la desaparición del aburrido tablero de *Budokai 2*, en beneficio de un escenario en 3D por el que el jugador puede volar con entera libertad, ya sea buscando las bolas de dragón como visitando los puntos que se le indican en el mapa. Además, las magias y golpes especiales se han potenciado (tanto en jugabilidad como en estética),

//Pocas veces se ha visto en PlayStation 2 unos gráficos tan cercanos al dibujo animado//

Las magias especiales han aumentado en espectacularidad respecto a las anteriores entregas. Para muestra, aquí tenéis uno de los ataques más conocidos de Gotrenks (la fusión entre Son Goten y Trunks). El éxito del ataque dependerá de la habilidad del jugador para rellenar la barra. Si el rival la supera, el ataque quedará completamente neutralizado.



Lo que veis a la izquierda es una pantalla del juego en pleno combate, durante uno de los combos Piedra/Papel/Tijera. Pocos veces se ha visto en PS2 algo más cercano al dibujo animado.

Cápsulas HoiPoi

Otro elemento clásico de la saga *Budokai*. Se obtienen al finalizar un combate, o en la tienda de la irritable Lance. Las cápsulas *HoiPoi* ofrecen ventajas especiales durante los combates y pueden canjearse entre los usuarios como si fueran cromos.

como podéis comprobar por las pantallas que acompañan estas líneas. Al típico *Kamehameha* se añaden ahora magias tan demoledoras como una explosión nuclear y otras que desencadenan una secuencia estilo Piedra/Papel/Tijera donde la suerte al elegir uno de los cuatro botones del *pad* determinará la duración del *combo*. Estas secuencias, similares a la serie de TV, son creadas en tiempo real por el motor gráfico del juego, una versión mejorada del utilizado en *Budokai 2*. El reclutamiento de personajes de *Dragon Ball GT* y de los largometrajes, junto a la progresiva incorporación de luchadores a medida que avanzas por el modo Historia son la mejor garantía de que pasarás meses enganchado a este juego, pese a conocer de memoria la trama argumental. ¿Imagináis lo que habría sido un duelo Goku de niño Vs. Tao Pai-Pai con este motor gráfico? Pero quién sabe… Puede que el próximo *Budokai* (que lo habrá seguro) nos depare esa tan grata sorpresa. NEMESIS

//Incorpora un modo Historia mejorado, sin el tablero de Budokai 2//

ENTRENA COMO DIOS

No es sacrilegio. Es que es el auténtico Dios (del universo *Dragon Ball*) quien supervisará tu entrenamiento



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Bandai Programador > Dimps Jugadores > 1-8
Modos de Juego > 3 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (106 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,3	8,9	9,0	9,1
Budokai 3 recurre a una versión mejorada del motor gráfico de la anterior entrega para deslumbrar al jugador con primeros planos y un dinamismo en los combos pocas veces visto en un beat'em-up.	Voces en inglés (subtituladas en castellano). La música, al más puro estilo rock japonés estridente, es la mejor de toda la trilogía Budokai. La cancioncilla de la intro, es impagable.	Aunque todavía se exige algo de entrenamiento para ejecutar algunas llaves especiales, tanto los combos Piedra/Papel/Tijera como las magias especiales (Kamehameha, etc.) son fáciles de ejecutar.	Si la anterior entrega requería semanas hasta completarlo todo, imagina lo que te tiraras enganchado a este juego. Sobre todo por la cantidad de personajes y tramas argumentales que se van desbloqueando.

PS2
9,1
GLOBAL

SÚPER CONCURSO SHELLSHOCK NAM'67



Proein y **SuperJuegos** te proponen enrolarte en el ejército americano para ser enviado al frente en un excitante título para Xbox y PS2, Shellshock Nam'67. Opta a uno de los 20 juegos del concurso, enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 24 de noviembre.

¿En qué guerra se ambienta el juego?

A) Vietnam **B)** Surinam **C)** Alburquerque

CONCURSO «SHELLSHOCK NAM'67»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **shellshocksj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **shellshocksj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de noviembre.

FABLE

La espera ha llegado a su fin. Una de las cabezas pensantes más reconocidas de Europa en el mundo del videojuego nos ofrece su versión de un RPG de acción

Algo está cambiando en el género de los RPG. Si antes mirábamos al Lejano Oriente esperando impacientes las grandes obras de los reputados creadores japoneses, de un tiempo a esta parte son los desarrolladores occidentales los que están ganando la carrera. Buena prueba de ello lo constituye el catálogo de **Xbox**. Pese a que las grandes compañías japonesas le han negado el pan y la sal desde un principio, cuenta en su haber con algunos de los mejores juegos de rol de esta generación (*Morrowind, Caballeros De La Antigua República* o *Sudeki*, por citar los más importantes). Peter Molyneux, el genio responsable de éxitos de la talla de *Black & White*, también ha visto en este soporte el terreno ideal donde dejar florecer sus adelantadas ideas, ya sea por su potencia, facilidad de programación o la abierta mentalidad de los «mandamás» de **Microsoft Game Studios**. Más de tres años de desarrollo (durante los cuales muchos dudamos de la viabilidad de estas ideas para ser plasmadas en un juego) han dado como fruto un título que es mu-



Ten cuidado con las fuerzas del orden. Si cometes alguna fechoría en los pueblos, serán implacables.





Si tomas demasiada cerveza, notarás sus efectos en pantalla rápidamente.





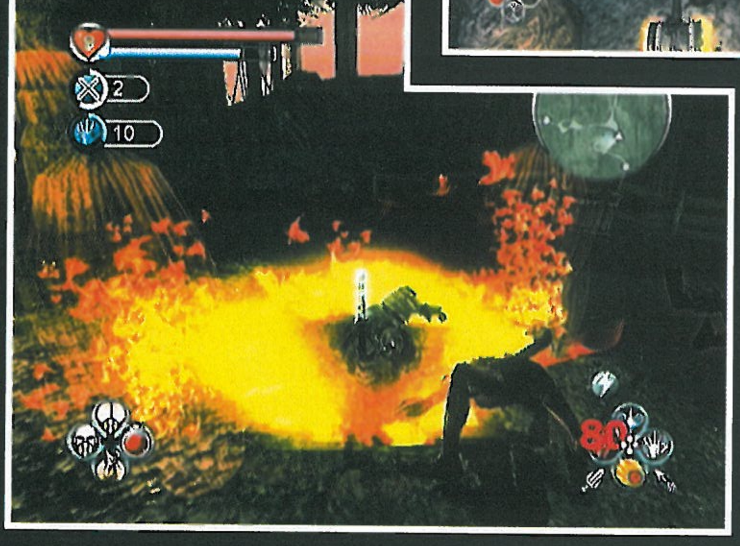








cho más que la suma de sus partes. Básicamente un RPG de acción en tercera persona, muy en la línea de *Zelda*, el gran acierto de ***Fable*** es el mundo donde se desarrolla. Albion es un planeta persistente y abierto, donde la vida se abre camino en cada momento y lugar, con o sin nuestra intervención. Podemos dedicarnos, siempre encarnando a nuestro mudo héroe, a realizar las tareas que se nos encomiendan, y entonces la experiencia no irá mucho más allá de lo que un excelente juego de aventuras tradicional nos ofrece. En cambio, si nos decidimos a aprovechar todas sus posibilidades, comprenderemos la grandeza de su mecánica y la obsesión por el más mínimo detalle de **Lionhead**. Dedicate a comerciar aprovechando las leyes de la oferta y la demanda entre las diferentes ciudades, ten una legión de seguidores, intima con ellas (o ellos, se trata de un juego europeo) o simplemente acaba con todo lo que se mueva, siempre que el largo brazo de la ley no te lo impida. Vive el celibato, dedica tu vida a tu esposa o monta un harén. Hazte el ser más temido de este universo a base de maltratar a las gallinas, insultar a todo bicho viviente, aplicar horribles ▸



Antes y Ahora

Fable ha tenido un desarrollo, cuanto menos, complicado. El juego fue anunciado en 2001 bajo el nombre de *Project Ego*. Aquí podéis ver cómo ha ido evolucionando a lo largo de estos años. En cualquier caso, el concepto inicial del juego ha permanecido inalterable, al contrario que la paciencia de los responsables de **Microsoft Games Studios**.





El aspecto del héroe puede cambiar completamente según avancemos en el juego



//La mecánica del juego se basa en un Action RPG muy en la línea de Zelda//



PORTALES
Los «Portales Cullis» son el método de transporte más rápido para viajar por Albion. Podrás acceder a ellos desde el menú.











Además del arma cuerpo a cuerpo, nuestro héroe contará con un arco. Si presionamos el stick accederemos a la vista en primera persona, desde la que es más sencillo apuntar.

tatuajes sobre tu cuerpo y realizarte espantosos cortes de pelo. Si lo prefieres podrás ser amado por todos, y entonces gritarán tu nombre con fervor cada vez que te vean. En ***Fable*** cada mínima decisión determinará tu renombre, tu alineación en uno de los dos sentidos (mal/bien) e incluso tu aspecto físico. Viendo a un par de personajes correspondientes a partidas de veinte horas, por ejemplo, es sencillo descubrir qué tipo de vida han llevado. Se trata de un juego tan complejo en posibilidades como accesible para el jugador. Las continuas batallas son increíblemente divertidas, y en todo momento sabremos cuál es nuestro siguiente paso a realizar en las misiones. Es un mundo abierto sí, pero en el que nunca nos sentiremos perdidos o extraños. Las opciones a la hora de personalizar a nuestro héroe son prácticamente infinitas. En el Gremio de Héroes podremos distribuir nuestros puntos de habilidad entre las capacidades que consideremos más oportunas. Así, llegaremos a ser un luchador experto, un poderoso mago o un letal ladrón. El apartado técnico, pese a su solvencia, pasa a segundo plano ante semejantes virtudes jugables. Pese a ello, presenta unos entornos espectaculares, que parecen sacados del cuento más clásico. Arquitecturas sencillas, colores pastel y gran cantidad de detalles para recrear unos parajes llenos de encanto. En el plano sonoro destaca el impecable doblaje al castellano, un trabajo impresionante ante la gran cantidad de líneas de texto. ***Fable*** es el mejor RPG del año y el más innovador de esta generación. Cuando entres en Albion, mucho me temo que te costará volver a la triste y gris realidad. DANI3PO

//Nuestra conducta influirá en la apariencia del héroe//

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Lionhead Studio Jugadores > 1
Niveles > 1 Mundo Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,5
El motor creado por los programadores, a pesar de alguna ralentización que otra, pone en pantalla unos decorados llenos de vida y un montón de personajes característicos al mismo tiempo.

MÚSICA / FX 9,5
Melodías clásicas de corte medieval nos acompañarán en la aventura. El doblaje al castellano es excepcional y supone un gran mérito dada la gran cantidad de texto que posee el juego. Los efectos, geniales.

JUGABILIDAD 9,6
Desde el primer momento nos sentiremos como en casa. El control del personaje es sencillo y fiable, las batallas rápidas y divertidas y nuestras posibilidades de elección casi infinitas. Un nuevo estándar.

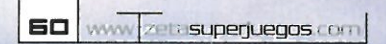
DURACIÓN 9,4
Si nos dedicamos a completar las misiones una detrás de otra y a avanzar en la historia no nos llevará mas de 20 horas. Pero hay mucho que descubrir en el mundo de Albion aparte de esto.

16+



9,5 GLOBAL


No te pierdas la revista
mega TOP
Este mes te regalamos la carpeta de 'Shrek 2'
A LA VENTA EN DVD/VHS A PARTIR DEL 2 DE NOVIEMBRE
Hay tres colores para elegir: azul, naranja y verde
SHREK 2
Y además en la revista de noviembre, encontrarás un mega reportaje sobre el mago más famoso: un año antes de su estreno, te adelantamos las claves de su cuarta película, 'Harry Potter y el cáliz de fuego', y también del sexto libro, que seguramente se titulará 'Harry Potter y el príncipe mestizo'. También entrevistamos a Alejandro Sanz y El Canto del Loco. Celebramos Halloween con Los Simpson. Y, como cada mes, concursos, cómic, lo último en videojuegos, deporte, TV...
noviembre 2004
REGALO
mega TOP
3€
Harry Potter
SORTEOS
El espantatiburones
Alejandro Sanz y El Canto del Loco
sólo 3 euros
mega TOP tu mejor revista





OUTRUN 2

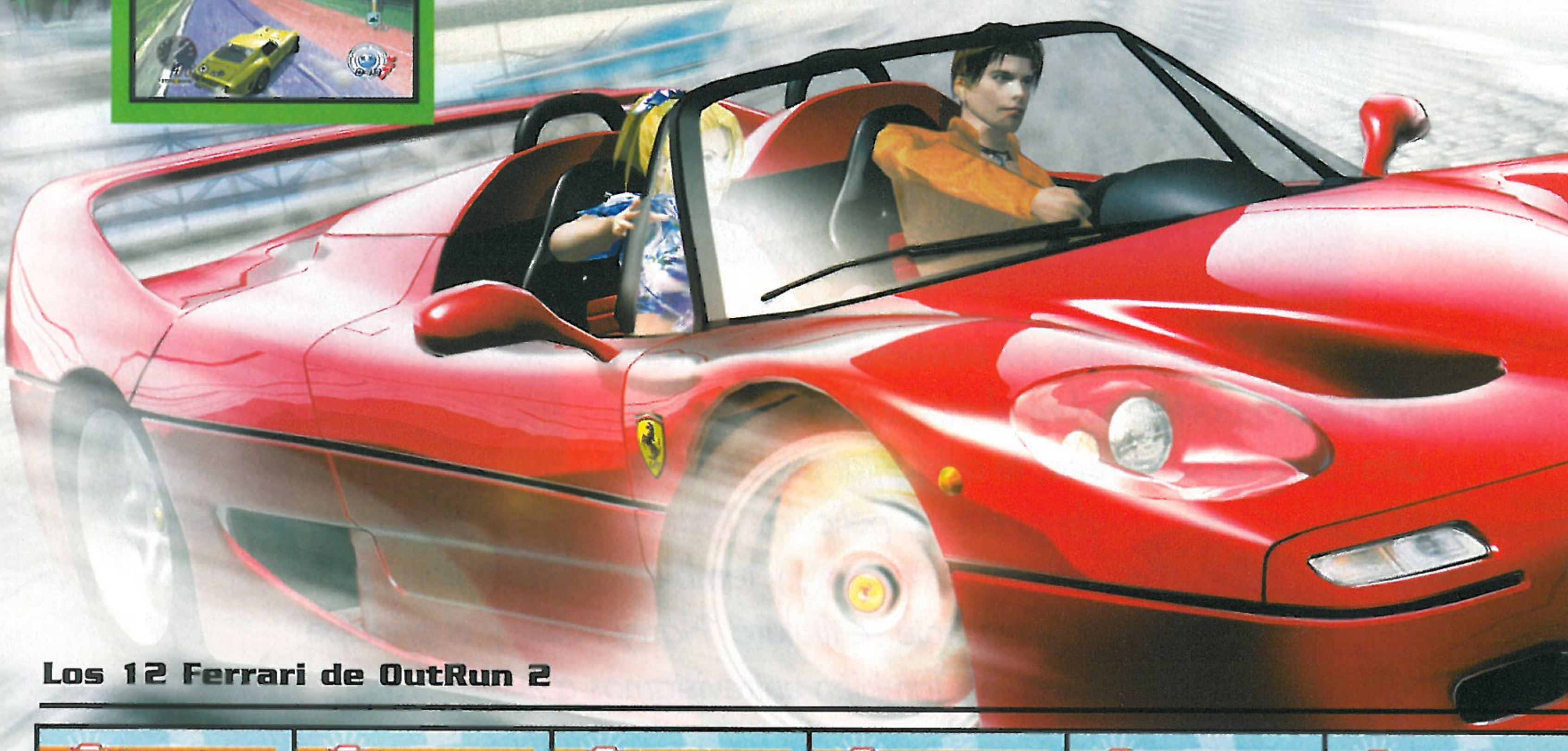
Lejos de rubricar una mera conversión de la recreativa, Sega y Sumo Digital Ltd engrandecen la leyenda OutRun incorporando un sinfín de sorpresas y modos Extra

En la preview que os ofrecimos el mes pasado ya os hablamos del impresionante trabajo desplegado por los ingleses **Sumo Digital Ltd** a la hora de adaptar la *Coin-Op* de ***OutRun 2*** al *hardware* de **Microsoft**. Dado que ambas máquinas comparten arquitectura, parecía una tarea fácil, pero su talento (unido a la implicación activa de **AM#2** en la conversión) ha ido más allá de la simple conversión para firmar un título redondo, una verdadera obra maestra que estará unida por siempre a la historia de **Xbox**. La versión doméstica de ***OutRun 2*** ofrece mucho más de lo que parece a simple vista. Además de las partidas multijugador para 8 usuarios vía **Xbox Live**, este DVD-ROM ofrece un modo de juego exclusivo, denominado Misión *OutRun*, que agrupa 101 pruebas; algunas más normales, otras delirantes. Realizar operaciones matemáticas mientras evitas el tráfico, sacar fotos, derribar conos o no bajar de un determinado límite de velocidad serán algunas de las extravagantes y adictivas pruebas que tendrás que superar si quieres desbloquear el museo de *merchandising* Ferrari y, lo que es más importante, acceder a nuevos vehículos, circuitos y melodías. La música del *OutRun* original, considerada por muchos como la mejor jamás producida para una recreativa, está presente en esta secuela tanto en su

Misión OutRun

101 pruebas a cual más peculiar: sacar fotos en pleno derrape, circular por un carril determinado (marcado por un color), derribar conos, realizar cálculos matemáticos en plena carrera, esquivar una caravana de camiones...





Los 12 Ferrari de OutRun 2







forma original como en una nueva versión remezclada. *Passing Breeze, Magical Sound Shower* y *Splash Wave* volverán a acompañarte en otro maravilloso viaje a través de 15 circuitos, dispuestos en pirámide (como en el primer *OutRun*), y totalmente diferentes unos de otros. Bosques y ruinas egipcias, complejos industriales e idílicos paisajes mediterráneos están distanciados por ▶



El modo Misión incluye un par de pruebas con circuitos rescatados de otras dos recreativas Sega: Daytona USA y Scud Race.

Para mitómanos de Ferrari

Cada vez que superes una prueba del modo Misión serás recompensado con una *trading card* sobre el mundo Ferrari (coches, *merchandising*) y al final de cada ronda de 6 pruebas podrás desbloquear un nuevo coche, circuito y melodía.



UN LUJO PARA LA VISTA

La calidad gráfica y profundidad de visión de los circuitos supera todo lo visto en otros *arcades* de conducción

OutRun 2 incorpora tres cámaras distintas. La exterior (la más util) y otras dos internas. Jugar con estas dos últimas está reservado sólo a los conductores más habilidosos.







Avanza en el modo Misión y desbloquearás la música de la recreativa de 1986.

▶ una simple curva en esta fantasía *arcade*, dotada de unos gráficos sensacionales, no sólo por el detalle y colorido de sus escenarios, sino por la profundidad de visión que aportan. Escapar de las brumas de la montaña para ver a lo lejos la colina y el serpenteante camino que recorreremos en unos segundos es una estampa que corta la respiración al jugador la primera vez que experimenta ***OutRun 2***. Luego uno se va acostumbrando a tanto lujo visual y deja de prestar atención a estos pequeños, pero trascendentales detalles, que componen junto a la imbatible jugabilidad *Made In Sega* uno de los *arcades* de conducción más atractivos, divertidos y entrañables del catálogo de **Xbox**. Algunos seguirán proclamando a los cuatro vientos que *Burnout 3* es mejor... Realmente, ellos se lo pierden. Ambos juegos no tienen nada que ver salvo el género al que pertenecen. *Burnout 3* es agresividad, duelos directos entre vehículos. ***OutRun 2*** es diferente. Es un viaje repleto de magia, un retorno a las raíces del género, una experiencia que no podrás olvidar. ➾ NEMESIS

//OutRun 2 estará unido para siempre a la historia de Xbox//

Y de propina... ¡El OutRun original!



Conduce por cada uno de los 15 circuitos que componen el modo *Arcade* de ***OutRun 2*** y obtendrás un extra muy especial, la recreativa original de 1986. El inconfundible grito de «Seeeegaaa» (el que abría las tres entregas de *Sonic* de **MD**) será la señal de que lo has conseguido. Ya sólo te quedará visitar la galería del modo Misión y disfrutar con esta mítica *Coin-Op*. Aunque la conversión es algo brusca, hay que agradecer a **Sega** el detalle de haberla incluido en el juego.



Género > Conducción   Formato > DVD-ROM   Compañía > Sega   Programador > AM2/Sumo Digital   Jugadores > 1-8
Circuitos > 15   Vehículos > 12   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,4
Run por encima del impecable modelado de 12 Ferrari clásicos, lo mejor de OutRun 2 son los escenarios. Variados, coloristas, repletos de detalle y con un campo de visión tan extenso como deslumbrante.

MÚSICA / FX 9,5
Además de los tres temas clásicos del OutRun de 1986 (tanto en versión original como remezclada) encontrarás canciones nuevas, algunas de ellas cantadas, como la pegadiza Life Was A Bore.

JUGABILIDAD 9,3
Dominar la mecánica de los kilométricos derrapes te llevará un par de minutos, pero luego no podrás parar de utilizarlos. La mecánica es 100% Sega, o sea, 100% adictiva. Llevo más de 12 horas en el modo Misión.

DURACIÓN 9,3
La creciente dificultad de las 101 pruebas del modo Misión, junto a las infinitas posibilidades de los duelos On-Line, garantiza a OutRun 2 una vida de juego pocas veces vista en un arcade de conducción.



SÚPER CONCURSO CONFLICT VIETNAM

20 Juegos (PS2-XBOX) + Camisetas





Proein y **SuperJuegos** te invitan a participar en la guerra de Vietnam, en uno de sus títulos más divertidos para PlayStation 2 y Xbox, Conflict Vietnam. Si quieres ganar uno de los 20 premios, compuestos por 1 juego y 1 camiseta, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 24 de noviembre.

¿Cómo se llama el protagonista del juego?

A) Perrín Masón **B)** Cherry **C)** Scherry Casco

CONCURSO «CONFLICT VIETNAM»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **conflictsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **conflictsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de noviembre.

Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

Olvídate de Gandalf, Frodo y el resto de La Comunidad. Los nuevos héroes que salvarán la Tierra Media son menos conocidos, pero igual de importantes

Casi nadie esperaba, al recibir la noticia de que el siguiente título basado en *El Señor De Los Anillos* sería un RPG por turnos, que los programadores de **EA Games** serían capaces de crear un juego a la altura de lo que esperaban tanto los *fans* del universo «Tolkiano» como los de los juegos de rol de consola. El proyecto poco tenía que ver con los anteriores: en lugar de recrear espectacularmente los momentos álgidos de las películas mediante secuencias muy *arcades*, ***La Tercera Edad*** hace buen uso de todas las referencias literarias y cinematográficas ya conocidas pero dándoles un nuevo aire, otro punto de vista. En lugar de ceñirse a localizaciones ya vistas, nos deja explorar grandes escenarios (desde los bosques de Eregion a las Minas de Moria, pasando por Minas Tirith) y explorarlos a nuestro antojo. Esta libertad de ir descubriendo parajes ocultos hasta ahora es uno de los puntos fuertes del juego. Pero no penséis que **EA Games** se ha esforzado sólo en la ambientación, pues ha creado un sistema de juego sólido y lleno de posibilidades, que nada tiene que envidiar a la mayoría de producciones japonesas de este género. Un equipo de héroes (elfos, enanos y humanos no conocidos pero muy bien implementados en la historia)

EQUIPO
En estas pantallas podéis ver cómo cambia el aspecto de nuestro personaje según vamos consiguiendo elementos

//El sistema de juego es sólido, profundo y está lleno de posibilidades//



LOS ANILLOS



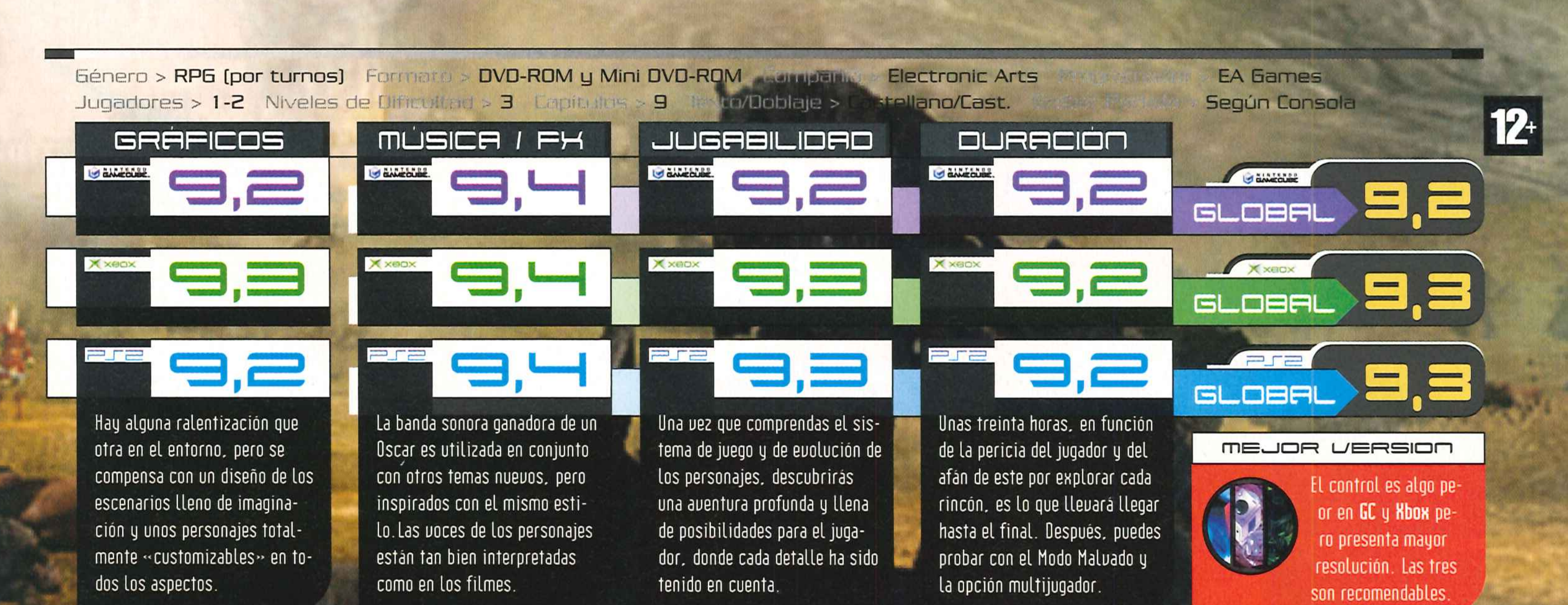
completan misiones, se relacionan con otros personajes (mención especial a las caras conocidas como la de Aragorn, Légolas y demás) y, sobre todo, batallan por turnos en un estilo muy similar a lo visto en *Final Fantasy X*. La frecuencia de estas batallas (talón de Aquiles de muchos juegos similares) ha sido muy bien ajustada, y nunca llegaremos a cansarnos de ellas. Gracias a las mismas, mejoraremos a nuestros héroes de una forma muy completa e incluso los transformaremos al equiparles con multitud de piezas diferentes de armadura. Las habilidades ganadas podrán ser empleadas durante el combate en forma de ataques especiales y magias (cuanto más las usemos, antes conseguiremos otras nuevas) o durante la exploración (por ejemplo, crear nuevos objetos). La falta de una película este año, que atraiga al gran público, será la única razón para que tenga menos aceptación que los dos anteriores. Porque méritos propios no le faltan para triunfar en el mercado. **DANI3PO**



Modo Malvado

Una vez que completemos el primer escenario (Eregion) podremos acceder desde el menú principal a esta opción. Se trata de una serie de batallas ambientadas en dicho entorno en las que deberemos acabar con los héroes controlando a tropas de Saruman o Sauron. Seremos bien recompensados.





Género > RPG (por turnos) Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts EA Games
Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 3 Capítulos > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	9,4	9,2	9,2	9,2
Xbox	9,3	9,4	9,3	9,2	9,3
PS2	9,2	9,4	9,3	9,2	9,3

GRÁFICOS: Hay alguna ralentización que otra en el entorno, pero se compensa con un diseño de los escenarios lleno de imaginación y unos personajes totalmente «customizables» en todos los aspectos.

MÚSICA / FX: La banda sonora ganadora de un Oscar es utilizada en conjunto con otros temas nuevos, pero inspirados con el mismo estilo. Las voces de los personajes están tan bien interpretadas como en los filmes.

JUGABILIDAD: Una vez que comprendas el sistema de juego y de evolución de los personajes, descubrirás una aventura profunda y llena de posibilidades para el jugador, donde cada detalle ha sido tenido en cuenta.

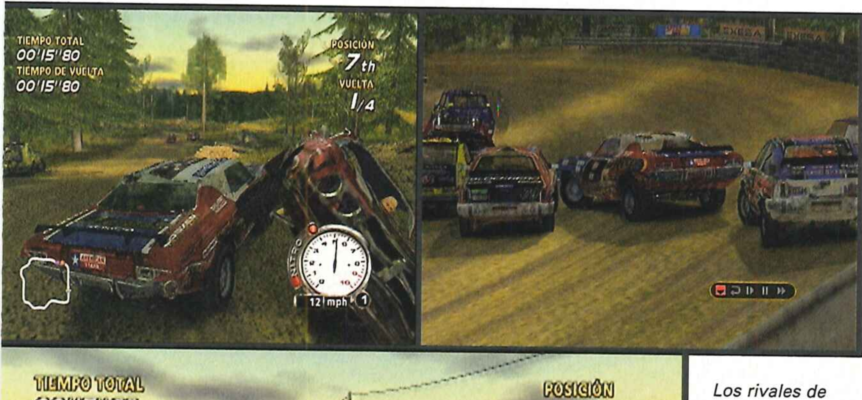
DURACIÓN: Unas treinta horas, en función de la pericia del jugador y del afán de este por explorar cada rincón, es lo que llevará llegar hasta el final. Después, puedes probar con el Modo Malvado y la opción multijugador.

MEJOR VERSIÓN

El control es algo peor en **GC** y **Xbox** pero presenta mayor resolución. Las tres son recomendables.



FLATOUT



Los rivales de FlatOut son de los que no se cortan nada. Si pueden dejarnos en el chasis a base de leches, no lo dudarán ni un momento

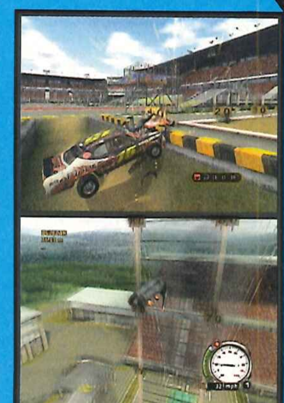
Los que andaban buscando un juego de coches al estilo Destruction Derby, ya tienen un digno heredero con el que poder hacer el salvaje a sus anchas

En ocasiones, vale más saber hacer una sola cosa muy bien, que muchas a medias. Los programadores de ***FlatOut***, desde sus comienzos se especializaron en los juegos de coches y no han hecho otra cosa en sus cinco años de existencia. Creadores de su propio motor gráfico, han ido perfeccionándolo hasta conseguir una herramienta capaz de manejar, sin un sólo fallo, un espectacular entorno con unos escenarios muy trabajados y unos coches con unos daños desconocidos hasta la fecha en **PS2** y **Xbox**. La puesta en escena es brillante, pero a la buena presencia han sabido añadirle toda la intensidad y emoción de un buen *arcade* de coches. ***FlatOut*** es un juego divertido, competitivo, variado y con algunos elementos originales que lo convierten en un título realmente novedoso. Aunque más de uno se echará las manos a la cabeza al ver las



Bonus

Los *Bonus* son tan originales como salvajes. Tendremos que lanzar al piloto para tirar bolos, hacer puntería en una diana, alcanzar la máxima altura, etc.



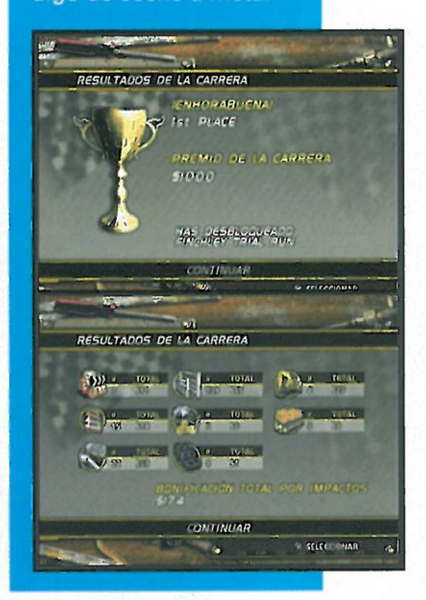






Premios

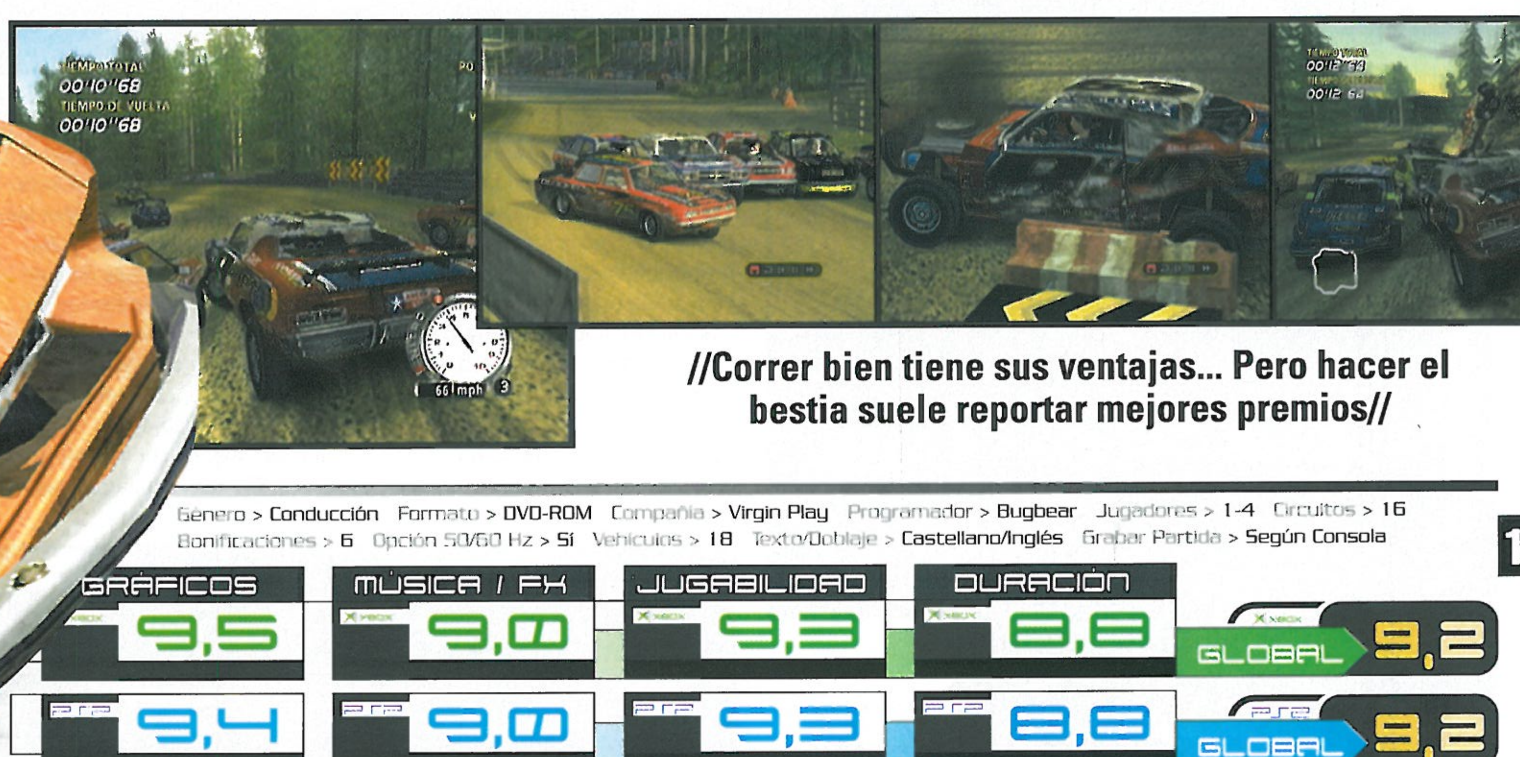
Llegar en las primeras posiciones da dinero, pero también hacer todos los detrozos y burradas posibles. El único detalle que hay que tener en cuenta es que hay que llegar con algo de coche a meta.



curiosas pruebas de habilidad que se han inventado, eso de lanzar al conductor para ver quién llega más lejos o quién tira más bolos tiene su gracia. Es políticamente incorrecto, a todas luces, pero como los programadores insisten en que sólo se trata de muñecos de trapo, uno puede liberarse de cualquier tipo de dilema moral. Sólo con estos macabros minijuegos podemos tirarnos muchas horas jugando, pero ***FlatOut*** tiene mucho más que ofrecer. En el modo Carrera, por ejemplo, podremos disfrutar de una importante variedad de pruebas y recorridos sin desperdicio alguno. Cada circuito es una auténtica pista americana en la que deberemos demostrar nuestra habilidad y reflejos. Todo es una trampa en potencia y no hay muchos momentos de tranquilidad. La única pega que podemos ponerle al juego es que no cuenta con demasiados circuitos. A partir de un punto, todos son variaciones y ampliaciones de los ya existentes. Aún así, la cantidad es más que suficiente para mantenernos entretenidos durante mucho tiempo. En fin, a nosotros nos ha sorprendido este gran juego. **DE LÚCAR**



BUGBEAR
En estas fotos podéis ver el aspecto de los responsables y creadores de ***FlatOut***. Son finlandeses y expertos en juegos de coches



//Correr bien tiene sus ventajas... Pero hacer el bestia suele reportar mejores premios//

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Bugbear Jugadores > 1-4 Circuitos > 16 Bonificaciones > 6 Opción 50/60 Hz > Sí Vehículos > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	9,0	9,3	8,8	9,2
PS2	9,4	9,0	9,3	8,8	9,2

GRÁFICOS: Todo está muy trabajado y los daños en los vehículos son de lo mejor que hemos visto en consola. Los escenarios cuentan con un montón de elementos que se pueden destruir. El motor gráfico es impecable.

MÚSICA / FX: Una banda sonora contundente y cañera, perfecta para el espectáculo que veremos en pantalla. Los efectos especiales también nos han convencido. Los lamentos del piloto al salir disparado, de lo mejor.

JUGABILIDAD: Divertido, emocionante, salvaje y con unos rivales con una asombrosa mala leche. No evitan nunca el contacto y, si tienen la más mínima oportunidad, nos fundirán. Los Bonus, simplemente antológicos.

DURACIÓN: Cuesta separarse del mando y eso puede significar un problema teniendo en cuenta que los recorridos no son muchísimos. Por suerte, en varios jugadores creemos que se trata de un juego casi imperecedero.

MEJOR VERSIÓN



Los gráficos de la versión de **Xbox** son un poco mejores y más definidos, pero son muy similares.

a fondo
PLAYSTATION 2

W.R.C. 4

Sony C.E. y Evolution renuevan su saga de conducción «todoterreno» para ofrecernos el máximo realismo

DAÑOS
Los accidentes en el juego están a la orden del día. Los daños quedarán fielmente reflejados en nuestro vehículo.

La competición en el género de la simulación de rallys viene estando, desde hace unos pocos años, más reñida. Los programadores británicos de **Evolution** (que recientemente se han convertido en un grupo de programación integrado en **Sony C.E.**) han optado por el camino de reflejar de la forma más fidedigna posible todos los apartados del Campeonato del Mundo de esta disciplina, ya que es el único título que cuenta con la licencia oficial de la FIA. Las cifras hablan por sí mismas: las 16 pruebas que estamos viendo este año (incluidas las incorporaciones de Méjico y Japón) con un total de más de cien tramos diferentes y todos los vehículos que utilizan los pilotos profesionales (la categoría WRC) más otros tres tipos. Entre ellos destaca la novedad de los 1600, utilitarios urbanos con menor potencia, pero que resultarán idea-

Los circuitos se encuentran rodeados de todo tipo de detalles (vegetación, construcciones, público...) que los hacen muy reales y espectaculares.



La categoría 1600 nos permite competir con coches que no solemos ver en las pruebas televisadas.

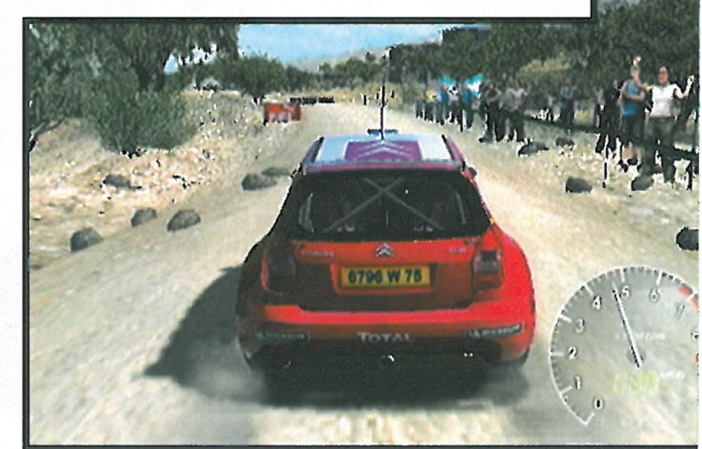
Un nuevo modo

La mayor incorporación de esta cuarta entrega (aparte del modo On-line) consiste en la posibilidad de revivir en primera persona algunos de los momentos más interesantes de la trayectoria profesional de un piloto de rallys.



Podremos explorar el coche seleccionado viendo incluso las partes que lo componen.







CLIMA

No son los mejores efectos climatológicos que hemos visto, pero en *WRC 4* podremos competir bajo las condiciones más adversas

les para los principiantes. En cuanto a los modos de juego, la posibilidad de correr el campeonato completo, con todas las pruebas que ello conlleva (desde las espectaculares Súper Especiales a los circuitos de prueba donde comprobar el rendimiento de nuestro vehículo). Pilotos, copilotos y trazados están reflejados con todo detalle. La principal novedad radica en una nueva modalidad llamada Desafío Profesional en la que encarnamos a un competidor en etapas de su carrera, desde los difíciles principios a espectaculares remontadas. Dado que la tercera entrega apareció hace menos de un año, no se le puede pedir mucho más. Si ya la posees puede que no merezca la pena, pero sigue estando a la cabeza del género. **DANI3PO**





El nuevo Peugeot 307 será jugable por primera vez en el juego.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Evolution Jugadores > 1-16
Competiciones > 16 Tramos > +100 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (428 KB)

3+

GRÁFICOS 9,4

La última tecnología por satélite empleada en la reproducción de los circuitos crea unos entornos impresionantemente detallados y de una extensión considerable. Los vehículos, como en la entrega anterior.

MÚSICA / FX 9,1

La banda sonora sólo hace acto de presencia en los menús. Durante las carreras, el protagonismo lo toman las órdenes del copiloto (en perfecto castellano) y los potentes efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,3

El sistema de control apenas ha cambiado con respecto al tercer capítulo de la saga. Sigue siendo bastante exigente y realista, algo que agradecerán los más entendidos en la materia.

DURACIÓN 9,4

Las distintas etapas del Campeonato del Mundo te entretendrán durante muchas horas. Además, están los otros modos de juego y la posibilidad de competir con otros jugadores a través de Internet.



PS2

GLOBAL 9,4

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Sierra desencadena una revolución en los juegos para adultos

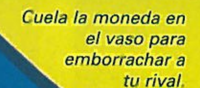
Con una valentía que les honra (y que podría suponer una liberación para la industria como lo fué *Grand Theft Auto 3* respecto a la violencia), **Sierra** ha derribado las barreras de la censura para mostrar en ***Leisure Suit Larry Magna Cum Laude*** lo que ningún otro juego para consola se ha atrevido a mostrar. Sexo explícito, erotismo y muchísimo humor son los ingredientes de esta aventura universitaria, protagonizada por Larry Lovage, sobrino del mítico Larry Laffair (héroe de la saga *Leisure Suit Larry* de *PC*). Pequeño y cabezón, pero dotado de una labia a prueba de bombas, Larry se lanzará a una frenética carrera por conquistar los corazones (y algo más) de las chicas del campus. Profesoras, alumnas e incluso una

Viva el destape

La versión europea de *Magna Cum Laude* no sólo está libre de la censura de la entrega USA, sino que va mas allá. Reune 269 *tokens*, dáselos al tio Larry y activarás el modo nudista. Para muestra, dos botones...







Cuela la moneda en el vaso para emborrachar a tu rival.





LARRY, UN PICO DE ORO
Miente como un bellaco con tal de conquistar a la chica. Maneja al espermatozoide, evita todos los obstáculos y la conquistarás.



presentadora de TV serán las víctimas del encanto del «playboy» Larry, dispuesto a disfrazarse y desempeñar todo tipo de misiones con tal de llevarse a las chicas a la cama. Servir copas en un bar gay, bailar al estilo *Dance Dance Revolution*, destruir una exposición pictórica meando sobre los cuadros, participar en una cacería de bragas por la fraternidad de las chicas... Esta aventura, amenizada por multitud de minijuegos *arcade*, te pondrá en situaciones que jamás soñaste vivir en consola. El desternillante doblaje al castellano es la guinda a esta odisea de humor y sexo para adultos, dotada de un entorno gráfico de diseño sencillo, pero pródigo en *gags* visuales, que no deja nada a la imaginación del jugador. ¿O por qué creéis que hemos tenido que censurar las pantallas?. ➡ NEMESIS



MINIJUEGOS
Larry no sólo explotará su labia. Participará en multitud de juegos y pruebas, incluido un concurso de... ¡camisetas mojadas!



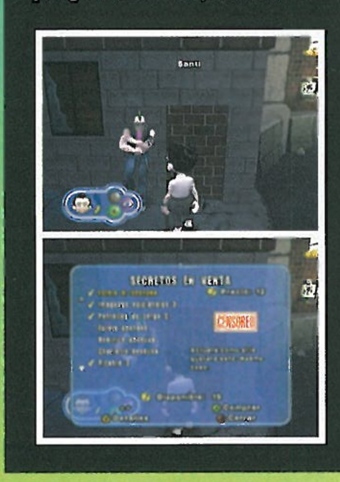


Después de visitar el bar gay no volverás a ser el mismo... por dentro y por fuera.

El mítico bar Lefty's del primer Larry de PC no ha cambiado su decoración desde 1987.

Sebas, el rey del trapicheo

Toquetea cada pared, cada objeto del campus y conseguirás *tokens*. Guárdalos para obtener el modo nudista o úsalos para comerciar con Sebas, el *punk*. Podrás comprarle nuevas pantallas de carga, modelos en 3D de las chicas o variantes tórridas de los minijuegos (con *striptease*).



Género > Aventura/Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > High Voltage Jugadores > 1
Horas de juego > 6/8 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (PS2)/ Disco Duro y Memory Card (Xbox)

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,1	9,6	9,0	8,6	9,1
PS2	9,1	9,6	9,0	8,6	9,1





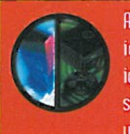
GRÁFICOS: El humor de Larry no sólo alcanza a la trama sino al propio entorno gráfico. El campus y sus alrededores albergan cientos de gags visuales. Y presta una especial atención a la anatomía de las chicas.

MÚSICA / FX: El magistral doblaje al castellano reproduce fielmente todo el humor verbal del juego original (que supone el 60% de la gracia del juego. La Banda sonora incluye éxitos de Motley Crüe, AC/DC, Right Said Fred...

JUGABILIDAD: Este primer Larry para consola combina aventura con pruebas de habilidad y sencillos minijuegos. El resultado no gustará a los puristas de las aventuras gráficas, pero los demás nos lo pasaremos en grande.

DURACIÓN: La emoción por ligarte a todas las chicas y alcanzar el modo nudista te mantendrá fielmente encadenado al pad de tu consola. Magna Cum Laude no es muy largo, pero pocas veces te reirás tanto como con este juego.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son idénticas (la carga es igual de pesada). Eso sí, ¡es sólo para mayores de 18!

SLY 2

LADRONES DE GUANTE BLANCO

Una apasionante aventura concebida como una parodia a las películas de cacos. El humor y la diversión están asegurados...

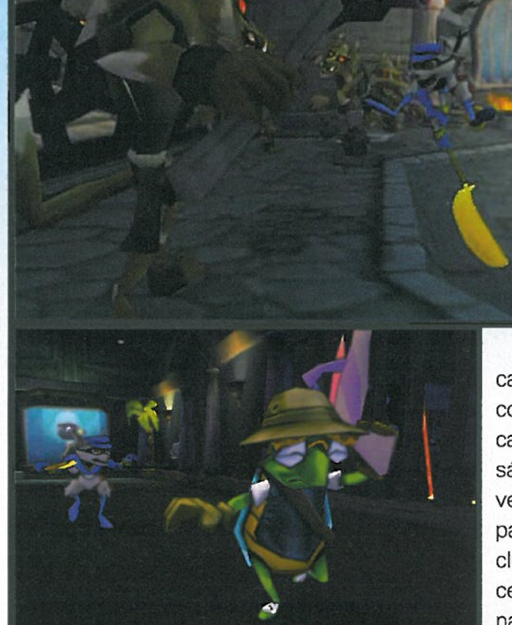
Cansados de tantos disparos, misiones interespaciales y artilugios imposibles de utilizar, **Sony C.E.** trae este año otra alternativa a los amantes de los plataformas, ***Ladrones De Guante Blanco***. Es la continuación de *Sly Raccoon* que, aunque no consiguió hacer mucho ruido en su día, caló bastante hondo en aquellos que lo probaron. Quizá es por ello que haya esperado dos años para volver a aparecer, para que su continuación no quede en la sombra de otras vacas sagradas como *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. Y lo cierto es que lo ha conseguido. ***Sly 2*** es una propuesta menos vista, repleta de humor y con un planteamiento de lo más entretenido. Concebido como una parodia de las películas de cacos, nos veremos involucrados en situaciones de espionaje y de combates cuerpo a cuerpo, entre otras, para «encontrar» las piezas de *Clockwerk*, un preciado objeto de poder que todo discípulo del mal quisiera tener. La jugabilidad es muy parecida a la de la primera entrega, sólo que esta vez el jugador también podrá controlar a Bentley y Murray. Ambos poseen habilidades distintas y son más aptos para determinados desafíos. Así, a las misiones de habilidad y sigilo de la primera parte hay que añadir las de

A través de viñetas tipo cómic iremos desvelando el secreto que aguardan las piezas de Clockwerk.

Tres en acción

Esta vez podrás controlar, además de Sly, a Murray y Bentley. Cada uno posee habilidades diferentes y estarán cualificados para afrontar ciertos peligros. Así, Murray es el más fuerte, Bentley el más inteligente y Sly el más sigiloso. Según el desafío, escoge a uno de los tres.





fuerza, las de puras plataformas y resolución de *puzzles*. Además, la curva de dificultad está mucho más ajustada para no desquiciar al usuario repitiendo una y otra vez las mismas fases. Gráficamente ha mejorado en algunos aspectos, como el motor de renderización, y la estética de tebeo (conseguida con la utilización de la técnica del *cell-shading* y onomatopeyas) se ha incrementado con la creación de personajes más caricaturescos, como lagartos sacados de la Fiebre del sábado noche y ratas vestidas de auténticos parisinos, con boina incluida. Además, para hacer a todos estos personajes más interesantes, **Sucker Punch** les ha dotado de mayor inteligencia artificial con el fin de que entre ellos se puedan aliar y atacar por sorpresa, y en manada, a nuestro grupo de ladrones. Asimismo, el humor es constante y no sólo en los diálogos (en perfecto castellano), sino también en las situaciones. Algo que se empieza a echar de menos en los juegos de este género... Es una lástima que sólo los usuarios de **PS2** puedan disfrutar de este carismático plataformas. ➾ **ANNA**

//El look de cómic ha aumentado con la creación de personajes más caricaturescos//

LA MAFIA Y SUS SECUACES

La Inteligencia Artificial de los enemigos ha sido potenciada y podrán aliarse entre ellos para trazar un plan de ataque

Armas de caco

Prismáticos, paracaídas, *piolets*... Son algunos de los *gadgets* que portaremos para acceder a lugares peligrosos y sin ser vistos. Son ladrones de guante blanco y, como tales, no necesitarán ir armados con pistolas, ni nada parecido. Los combates son cuerpo a cuerpo y Sly es el único que utilizará su «bastón» para hacer frente al enemigo.

Género > Acción de Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sucker Punch Jugadores > 1 Países > 4 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (98 KB)

GRÁFICOS 9,3
La técnica del cell-shading cumple perfectamente su misión, la de dar un look de cómic. Las animaciones son buenas y encima se ha mejorado el motor de renderización. Además, los escenarios son muy variados.

MÚSICA / FX 9,0
El doblaje al castellano es bastante bueno, el humor es constante en los diálogos. Las melodías, ademas de ser variadas, parodian la música típica de las películas de ladrones de guante blanco.

JUGABILIDAD 9,2
Además de haber ajustado la dificultad (algo que fallaba en la primera entrega), han incluido la posibilidad de controlar a otros 2 personajes, ampliando así la oferta de pruebas. El control es sencillo e intuitivo.

DURACIÓN 9,0
Deberás viajar a 4 países (París, Praga, La India y Canadá), explorar sus calles y edificios. Hacer frente a los capos de la mafia de cada ciudad. Reunir objetos de colección para los Extras... Te llevará tardes y días.

PS2

GLOBAL 9,2

PIKMIN 2

Las criaturas de Miyamoto vuelven a la carga en una secuela aún más divertida



A lo largo de la aventura los Pikmin deberán enfrentarse a todo tipo de voraces enemigos.

Curiosidades

El juego incluye un registro de todos los tesoros que hayamos recogido con su imagen, su valor y su peso, además de las anotaciones al respecto en el diario de Olimar. También podremos echar un vistazo a la *Piklopedia*, que recoge todas las especies animales y vegetales que vayamos encontrando en el planeta.

Por muy simpática que sea la apariencia de los *Pikmin*, lo cierto es que es uno de esos juegos que te encanta o te aburre soberanamente. Para todos aquellos que se encuentren en el primer grupo (que son muchos) llega ahora ***Pikmin 2***. Si en la primera parte el Capitán Olimar debía recorrer el planeta de los *Pikmin* en busca de las piezas de su nave, ahora deberá regresar y recolectar todos los objetos que encuentre para saldar la deuda de 10.000 *pokos* que tiene a su empresa en la bancarrota. La mecánica de juego es casi idéntica a la de la primera entrega: Con un sencillo sistema de órdenes dirigiremos a nuestro pequeño ejército de *Pikmin* para recoger objetos, atacar enemigos o derribar obstáculos. En esta ocasión contaremos con la ayuda del Capitán Luis, con el que podremos intercambiar posiciones con sólo pulsar un botón. Esto facilitará la tarea de repartir las tropas y dedicarlas a diferentes tareas en aras de optimizar el tiempo, aunque en esta ocasión se ha eliminado la desafortunada obligación de acabar la misión en 30 días. Lo que se mantiene es la necesidad de devolver los *Pikmin* a la cebolla antes de que caiga la noche, con la salvedad de que se han incluido un buen número de cuevas con diferentes niveles de profundidad dentro de las que nos podemos olvidar del tiempo. De todos modos, habrá que avanzar por el subsuelo con los ojos muy abiertos porque si bien oculta un buen número de tesoros, también está ha-



bitado por peligrosas bestias que los custodian. Otra importante novedad es la inclusión de dos nuevos tipos de *Pikmin*. Además de la especie roja (resistente al fuego y buena luchadora), la amarilla (resistente a la electricidad y capaz de saltar muy alto) y la azul que puede moverse por el agua, podemos encontrar *Pikmin* morados (con un peso y una fuerza equivalente a 10 *Pikmin*) y blancos (muy ligeros, resistentes a los gases tóxicos y venenosos en sí mismos) lo que aumenta el abanico de posibilidades a la hora de completar diferentes tareas. Con un apartado gráfico de enorme calidad, la única pega que se le podría poner a este título es que, pese a que en ellos vayamos descubriendo las cosas poco a poco, cuatro grandes escenarios se hacen demasiado pocos y acaba por resultar monótono explorar las mismas zonas una y otra vez. SUPERNENA

//Disfruta sin límite de tiempo//

Dos jugadores

Se echa en falta la posibilidad de enfrentar la aventura con cada Capitán controlado por un jugador, pero ***Pikmin 2*** incluye otras opciones. En el Modo Batalla (tras elegir entre los diferentes escenarios disponibles) el jugador 1 comienza con una canica roja y el jugador 2 con una canica azul. El objetivo será arrebatar la canica del contrario o recolectar cuatro canicas amarillas y llevarlas a nuestra cebolla. Por otro lado, está el Modo Desafío que se desbloquea al encontrar un objeto especial. En él, deberás recoger el mayor número posible de tesoros con el tiempo y el número de *Pikmin* limitados.



Género > Estrategia Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1 - 2
Modos de Juego > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (27 Bloques)

3+

GRÁFICOS 9,2

Podemos colocar la cámara tan cerca de los personajes y escenarios como para apreciar cada detalle. Los efectos del fuego, el agua y el movimiento de partículas están muy bien conseguidos.

MÚSICA / FX 8,2

La ambientación sonora es correcta aunque sin alardes. Debería haberse incluido una mayor variedad de FX y de repertorio en cuanto a las voces de los Pikmin porque se hacen algo repetitivas.

JUGABILIDAD 9,0

Una vez nos hemos hecho con los controles resulta increíble la sencillez con la que podemos desempeñar múltiples tareas. La exclusión del límite de 30 días para completar la misión es todo un acierto.

DURACIÓN 9,4

Conseguir los 10.000 pokos nos obligará a recorrer exhaustivamente cada escenario y una vez saldada la deuda podremos seguir buscando tesoros. Los modos para dos jugadores alargan su vida útil.

NINTENDO GAMECUBE

8,9 GLOBAL



DRAGONBALL Z SUPERSONIC WARRIORS

El espíritu de los míticos Super Butouden de SNES está presente en el nuevo y explosivo beat'em-up de DBZ

Ante todo, seamos sinceros. Después del deleznable *DBZ Taiketsu*, ningún fan de *Bola De Dragon* esperaba gran cosa de este ***Supersonic Warriors***. Y menos aún, nadie podía imaginar que **Banpresto** echaría la vista atrás para rescatar lo mejor de la memorable saga *Super Butouden*, adaptarlo al *hardware* de **GBA** y lograr con ello uno de los *beat'em-up* más vertiginosos y directos de la historia de *Dragon Ball*. Múltiples planos de *scroll parallax* en los escenarios (para dotarlos de profundidad), combates en el aire y la

COMBATE EN EL AIRE

Al igual que en la serie y el manga original, la mayoría de los combates se desarrollan en las alturas







Este nuevo beat'em-up (por 17ª vez) ofrece los combates de las sagas Freezer, Androides y Boo.

Género > Beat'em-up   Formato > Cartucho   Compañía > Atari   Programador > Banpresto   Jugadores > 1-2
Luchadores > 15   Niveles de Dificultad > 5   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar Partida > Sí



GRÁFICOS 8,9

Los personajes son pequeños, pero la animación es buena e incluye un efecto de scaling para alejar la imagen cuando ambos contrincantes se separan. El scroll parallax aporta profundidad al escenario

MÚSICA / FX 8,7

Música cañera (unos la odiarán, otros la adorarán) al más puro estilo años 80 se encarga de ambientar los combates. El juego incluye gritos digitalizados, extraídos de la serie de animación (Kamehamehaaa!)

JUGABILIDAD 8,7

Nos habría gustado una mayor variedad en los movimientos (todo consiste en machacar indiscriminadamente los botones A y B), pero añade la posibilidad de esquivar, en tiempo real, los ataques especiales

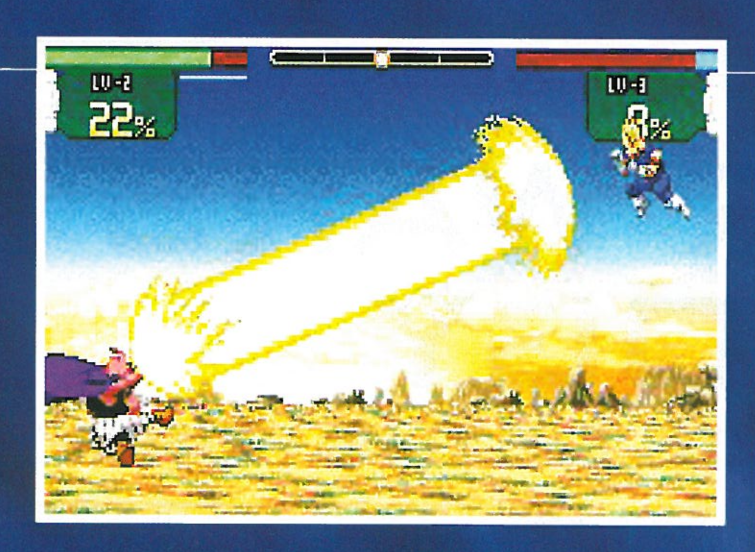
DURACIÓN 9,0

A las infinitas posibilidades que ofrece el juego contra un segundo usario vía Link hay que añadirle la gran cantidad de modos de juego, los personajes y niveles secretos (accesibles a cambio de puntos)

7+







Ejecutar las magias en *Supersonic Warriors* es muy sencillo: sólo hay que pulsar A, B y R a la vez.

posibilidad de montar equipos al más puro estilo *King Of Fighters* son algunas de las características más notables de este cartucho de 128 MB, que reúne los 15 mejores personajes de la saga *Dragon Ball Z*. En su línea, **Banpresto** no ha alcanzado la perfección (las peleas consisten en machacar indiscriminadamente los botones A y B), pero ***DBZ Supersonic Warriors*** ofrece detalles realmente interesantes, como la opción de esquivar, en tiempo real, las ondas *Kamehameha* del rival, dejándole «con el culo al aire» e indefenso ante un contraataque. Si eres un maníaco de *DBZ*, no te lo pierdas. NEMESIS



Podrás montar equipos al estilo King Of Fighters y cambiar de personaje en pleno combate.



¿GOKU DE NIÑO EN GBA? *Dragon Ball Advance Adventure*, a la venta el 18 de diciembre en Japón, recreará los primeros episodios del manga de Toriyama





STAR WARS TRILOGY

APPRENTICE OF THE FORCE

Infinidad de trepidantes fases que te harán revivir los momentos más recordados de la trilogía clásica Star Wars



En el mundo helado de Hoth te esperan las sondas imperiales.

//Ayuda a Luke Skywalker a convertirse en un caballero Jedi//



En el bosque de Endor, Luke demostrará a los scouttroopers su conocimiento de La Fuerza.

La saga galáctica de George Lucas jamás ha sido excesivamente afortunada en lo que se refiere a adaptaciones para las portátiles **Nintendo** (salvo el primer juego de todos, para la vetusta **Game Boy** en B/N). Por eso nos ha sorprendido tanto la calidad que derrocha este *arcade* de acción, producido por **Ubi Soft**, que cuenta con una espectacular animación *Rotoscope*, en la línea del mítico *Flashback* o el *Aladdin* de **MD**, e incorpora además efectos de sonido tomados directamente de las películas originales. A lo largo de 19 fases, este cartucho combina duelos a sable láser con fases de desarrollo horizontal y duelos *shooter* a bordo del *X-Wing* y el Halcón Milenario. Todo ello mien-

Género > Arcade Formato > Cartucho Compañía > Ubi Soft/LucasArts Programador > Ubi Soft Jugadores > 1-2
Misiones > 19 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

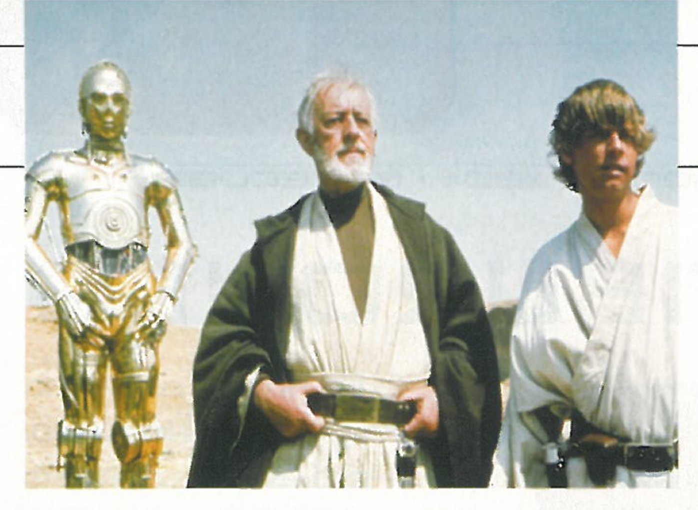
GRÁFICOS 8,8
La animación Rotoscope es la gran virtud de este cartucho. Es una pena que los grafistas no hayan querido aportar más variedad a cada escenario: los fondos se repiten más que en un episodio de Pixie y Dixie.

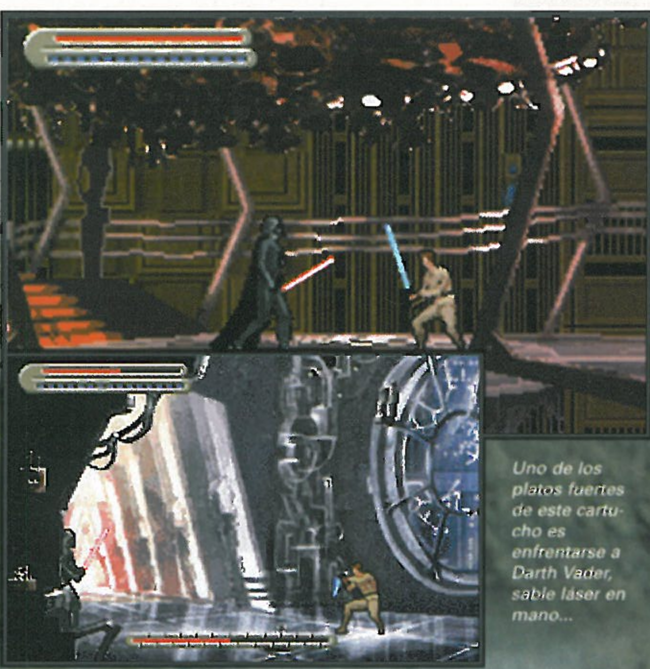
MÚSICA / FX 7,9
Los excelentes efectos de sonido, tomados directamente de la película, se dan de bruces con la ratonera música del juego, que pretende reproducir las melodías de John Williams, con más pena que gloria.

JUGABILIDAD 8,4
El manejo del X-Wing se podría haber mejorado bastante, pero el control en las fases de desarrollo horizontal es intachable. Y la dificultad está perfectamente medida. No es fácil avanzar, pero no imposible.

DURACIÓN 8,6
Aún en el caso de finalizar las 19 misiones del juego (logrando de paso desbloquear la galería de imágenes de las tres películas), todavía te quedará el modo multijugador.







Uno de los platos fuertes de este cartucho es enfrentarse a Darth Vader, sable láser en mano...

tras logras aumentar las habilidades *Jedi* de Luke Skywalker, misión tras misión. Vistoso y bastante jugable, ***Star Wars Trilogy: Apprentice Of The Force*** no decepcionará a los mitómanos de La Guerra de las Galaxias, ni a aquellos que busquen disfrutar en **GBA** de un buen título de acción, sin demasiadas pretensiones. NEMESIS

//Apprentice Of The Force promete ser el origen de una nueva franquicia Star Wars//









EL ESPANTATIBURONES

De nuevo, el mundo submarino en un videojuego. Pero esta vez es una divertida parodia de películas de gángsters

LOS PECES
Desde la pareja de Afro-Medusas hasta el tiburón Lenny y la bella Lola aparecerán a lo largo de la aventura para ayudarnos, o no...

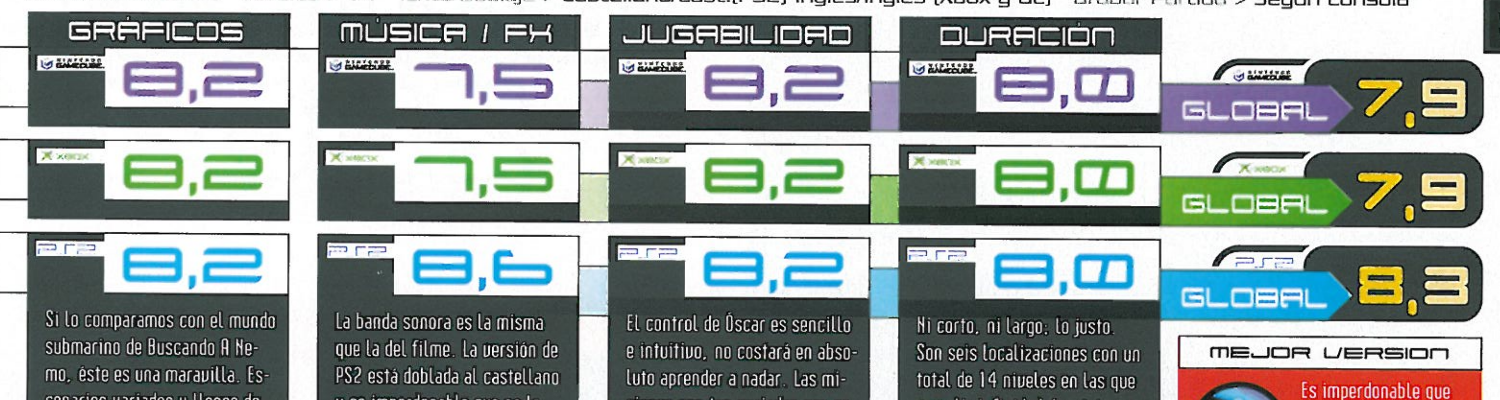
Basado en la divertida película de **DreamWorks**, ***El Espantatiburones*** permite al jugador revivir los mejores momentos del filme a lo largo de 14 niveles. Así, además de visitiar algunas de las localizaciones del largometraje y superar infinidad de pruebas, como evitar que el hermano de Lenny utilice a Óscar de aperitivo, el usuario podrá disfrutar de la banda sonora original *Hip-Hop* en la que artistas de la talla de Christina Aguilera y Justin Timberlake han participado. Apenas existen diferencias gráficas y jugables entre las tres versiones, pero es una pena que las ediciones de **Xbox** y **GC** no hayan sido ni dobladas, ni traducidas al castellano. ¿Así, qué chaval se va a comprar este juego? Bueno, salvo este «pequeño» detalle, el título goza de una mecánica de juego sencilla e intuitiva, con gran variedad de misiones y minijuegos (como el de Baile) para que no tenga cabida el aburrimiento. Además, para los que opten por la versión de **PS2**, disfrutarán del humor característico de la película, basado en una parodia de las pelis tipo *El Padrino*. **ANNA**



Uno de los minijuegos es este de Baile, en el que habrá que pulsar correctamente los botones que aparecen en pantalla.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > DreamWorks Programador > Edge Of Reality Jugadores > 1 Localizaciones > 6 Niveles > 14 Texto/Doblaje > Castellano/Cast.[PS2] Inglés/Inglés [Xbox y GC] Grabar Partida > Según Consola

3+



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,2	7,5	8,2	8,0	7,9
Xbox	8,2	7,5	8,2	8,0	7,9
PS2	8,2	8,6	8,2	8,0	8,3
	Si lo comparamos con el mundo submarino de Buscando A Nemo, éste es una maravilla. Escenarios variados y llenos de color, algunos originales y otros inspirados en los del filme. No está nada mal.	La banda sonora es la misma que la del filme. La versión de PS2 está doblada al castellano y es imperdonable que no lo hayan hecho también en Xbox y GC, pues éstas ni si quiera tienen textos en castellano.	El control de Óscar es sencillo e intuitivo, no costará en absoluto aprender a nadar. Las misiones son tan variadas que no te llegarás a aburrir. Además, la curva de dificultad está bastante bien ajustada.	Ni corto, ni largo, lo justo. Son seis localizaciones con un total de 14 niveles en las que cumplir infinidad de misiones. Además, siempre queda volver a repetirlas para consegir mejores resultados.	

MEJOR VERSIÓN
Es imperdonable que un juego, respaldado de una buena licencia, no esté traducido. La mejor, **PS2**.

ANIMAL CROSSING

Para gente de mente compleja y gustos simples

Intégrate

Una de tus primeras misiones en el pueblo será presentarte a todos sus habitantes. Visítales de vez en cuando y participa en la vida de la comunidad y sus festivales.



Misi

¡O sea, que no vienes a verme desde hace más de 3 meses! ¡Y eso es mucho, mucho tiempo, misi-misi!

Trabaja para Nook y amplía poco a poco el mobiliario de tu casa.



Bienvenido al pueblo, todo lo que tendrás que hacer aquí consiste en instalarte y ganar dinero a base de pequeños encargos, pescar o vender fruta para poder ir decorando tu casita. Con este planteamiento inicial puede resultar difícil creer que ***Animal Crossing*** pueda llegar a ser divertido, pero cuenta con multitud de detalles que harán cambiar de opinión a más de uno. Lo primero es el reloj y calendario interno en tiempo real que nos permite vivir, en el juego, el paso de las estaciones y fiestas como la Navidad. Nuestra pequeña población contará con un mapa aleatorio, unos habitantes propios y un tipo de fruta autóctono. La Tarjeta de Memoria, que incluye el juego, permite instalarse en el mismo pueblo a cuatro jugadores para compartir la aventura de forma alternativa. Asimismo, con la *Memory Card* de un amigo en la segunda ranura, podrás visitar su pueblo y hasta llevar su especie de fruta a tu aldea. Con el cable de **GBA** podrás visitar una isla tropical o disfrutar, en la portátil, alguno de los títulos de **NES** escondidos en el juego. SUPERNENA

//La vida es diferente según la hora y la fecha//

Género > Simulación Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4
Conexión con GBA > Sí Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (57 Bloques)

3+

GRÁFICOS 7,3

Los gráficos son los que se pueden esperar de una conversión directa de N64 con ligeras mejoras. A su favor hay que decir que su colorido y simpleza de formas refuerzan su aspecto más entrañable.

MÚSICA / FX 8,2

Las melodías de los escenarios y los FX son correctos aunque resultan un poco repetitivos. La especie de balbuceos a modo de voz que emiten los personajes aporta un toque humorístico al juego.

JUGABILIDAD 8,5

Si bien la mecánica de juego es extremadamente sencilla, lo cierto es que la interfaz resulta algo incómoda en determinadas situaciones. Tareas como escribir una carta letra a letra son bastante tediosas.

DURACIÓN 9,5

Si consigue engancharte de verdad, no te cansarás de Animal Crossing en meses ya que, gracias a su reloj interno, refleja en tiempo real el paso de las estaciones y los eventos propios de cada época del año.

NINTENDO GAMECUBE





PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY

Los poderes ocultos que oculta en su mente Nick, pueden no ser suficientes para acabar con éxito cada misión. Si tu mente tampoco da abasto, consulta las siguientes páginas para llegar al final




por Angelfran

Terrorismo y petróleo, dos temas de actualidad que son el preludio de este genial juego, un título que mezcla todo tipo de géneros y que combina el uso de las armas de fuego tradicionales con los poderes de la mente. Si crees que no podrías mover cajas a distancia, no tienes más que jugarlo.

MISIÓN 1

Tras la introducción donde Nick ha sido encarcelado por la organización terrorista, desconociendo ésta que posee unos preciados poderes psíquicos, tendremos que escapar de las celdas cuanto antes. Para ello, una agente doble te ayudará, pues te entregará una pistola. Tu objetivo ahora es el almacén.
Explora los pasillos y familiarízate con el interfaz del juego. Puedes practicar las dotes de sigilo de este tipo de juegos y ahorrar munición, o bien disparar a bocajarro a los guardianes. Esta última opción es muy rápida pero ten cuidado en ponerte en el campo de visión de otros guardias o de las cámaras de televisión. Otro consejo es que no olvides buscar en los cadáveres de tus enemigos, muchas veces dejan caer munición y botiquines que son obviamente imprescindibles.
Bien, deshazte de tus primeras víctimas y ve a la habitación del ordenador, liquida al tipo que está allí y activa el botón en el ordenador.
Tras la puerta, prepara la ametralladora y prepárate para la acción. Pulsa de nuevo el botón en el ordenador central y recoge todo los objetos. De nuevo podrás abrir una nueva puerta. Avanza a través de ella y si disparas al barril explosivo acabarás con la cámara y con unos cuantos guardias. Sigue adelante y verás a un guardia bajo una ventana, él tiene la llave del almacén, así que ya sabes lo que tienes que hacer. Allí te encontrarás con tu benefactora, te hablará sobre ella y tu verdadera misión, y las posibilidades psíquicas que puedes tener.
Recibirás la llave de los generadores de energía eléctrica. A estas alturas ya debes haber consultado el mapa del juego, te será muy útil para localizar los diversos escenarios, como la sala de generadores.
Ahora llegarás a uno de los momentos claves de la aventura como es el entrenamiento de telequinesis. Este poder psíquico será uno de los que más uses y te permite elevar objetos o personas a través del aire. En este entrenamiento aprenderás a colocar cosas encima de otras y llegar a lugares aparentemente inaccesibles, así como dejar fuera de combate a los enemigos.
Tras el entrenamiento, debes recoger unos cuantos objetos «psi» y regresar hacia las escaleras de la primera sala circular. Allí veras unos cuantos soldados y ya es hora de poner en marcha tus poderes «psi».
Avanza, llegarás a un punto donde tendrás que presionar dos palancas. En las cercanías hay una caja con botiquines y un reponedor de energía «psi» que es tan importante como tu barra de vida.
Continúa y sigue utilizando los barriles explosivos que tan buen resultado te están dando. Ten cuidado con los enemigos que surgen de la sala del almacén. Cuando ya estés cerca de la puerta metálica de la sala, aparecerá un nuevo entrenamiento psíquico. Esta vez con tu visión remota, comprobarás que es muy útil para averiguar lo que se esconde tras ciertas puertas.
Cuando acabes este entrenamiento podrás utilizar tu nuevo poder para escudriñar la puerta de delante. Si no tienes suficiente armamento, usa los nuevos poderes para mover cajas y derribarlas sobre los vigilantes del complejo. Sigue avanzando y repite tus nuevas tácticas psíquicas con el científico del fondo, sube el bidón explosivo por telequinesis hasta la ventana y acaba con otro guardián.
Pulsa en la palanca, recoge los objetos y avanza por la puerta final, ten cuidado con los soldados que la custodian pues están fuertemente armados. Lo mejor es utilizar poderes de telequinesis para tirarles las cajas. La caja de acero vendrá de perlas para evitar los disparos de la ametralladora.
Posteriormente la dejas caer y correr para llegar al final de la misión.

MISIÓN 2

Nada más empezar, un nuevo poder estará a tu disposición y gracias a él te convertirás en una especie de vampiro psíquico, ya que con el drenaje mental podrás recuperar parte de tus poderes.
En la Misión 2, tu deber es explorar las instalaciones del Movimiento, el grupo terrorista que

A TU MANERA

Cuando empiezas Psi Ops, sólo tienes una triste pistola, muchos enemigos y una enorme base para explorar. Puede parecer frustrante, pero el diseño del juego permite que la combinación de armas de fuego junto con las psíquicas te de a elegir una amplia manera de liquidar a tus enemigos. Gracias a las habilidades de telequinesis y control mental, tus enemigos te servirán para algo más que tu objetivo. También Psi Ops te permite crear un juego muy a tu medida y no limitándote al «disparar-disparar» de otros juegos. Se trata de una de las experiencias más divertidas y dinámicas que hay actualmente en PlayStation 2, además de darte una libertad total para acabar la aventura como tu quieras. En la guía te damos una serie de pistas para avanzar sin problemas y si todavía tienes problemas, no dejes de consultar los trucos.

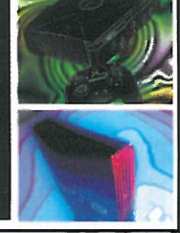


s u p e r g u í

debes eliminar, e intentar rescatar a tus compañeros que permanecen prisioneros. Ve al ascensor y elimina a los guardianes dirigiéndolos al campo eléctrico. Avanza, elimina al guardián que tienes delante de ti y pulsa una nueva palanca. Ve hacia abajo pero antes ten cuidado con tres tipos que te están esperando, puedes teletransportar los explosivos y hacerlos estallar sobre ellos. Sigue avanzando y ten cuidado de no entrar en las habitaciones de cristal o tu vida se resentirá. Un científico situado en estas habitaciones te proporcionará una preciada llave. Si acaso te quedaras encerrado en las habitaciones, sólo tienes que romper los cristales con cualquier objeto mediante la telequinesis.
Con la llave podrás abrir la siguiente puerta que dará comienzo a una nueva cinemática.
Tras hablar con Sara, ésta te pide que recojas unos documentos situados en la sala del ordenador central; así que, como siempre, explora bien el nivel con tu mapa y avanza poco a poco, liquidando a guardianes y científicos.
Las posibilidades son muchas, gracias a tus nuevos poderes.
Al final de la sala y justo en la puerta de la derecha utiliza tus poderes de visión remota. Cuando los científicos estén descuidados, atácalos por la espalda. Recoge los objetos, especialmente los «psi» situados en la mesa y mata a todo aquel que se interponga en tu camino, porque ahora tendrás mucha «movida». Ten especial cuidado con uno de los tipos que utiliza una recortada, atácale por la espalda o elévale por los aires si tu barra psíquica te lo permite.
De aquí al ordenador central hay muy poquito. Llegarás hasta la oficina de Leonor. Cuando él se haya ido, usa la visión remota para apuntar el código de la pantalla del ordenador. Guarda este código porque en cada juego cambia. Introduce el código en el panel y deshazte de los guardianes. Ahora, sólo queda recoger los documentos del interior.
A continuación, debes reunirte con Sara a través del sistema de ventilación. Usa la visión remota a través de la rejilla y prepara tu plan de fuga por el sistema. En este nivel puedes dar rienda suelta a tu vena sádica y más sanguinolenta al lanzar a los guardianes a los ventiladores. Tendrás que pasar a través de ellos, así que desconéctalos. Cuando los hayas atravesado, vuélvelos a conectar y tendrás posteriormente la posibilidad de tener más actos sangrientos. Una vez hayas hablado con Sara y te comunique tu nueva misión, recoge los objetos de la habitación y también un rifle de francotirador, pero utiliza tus poderes de telequinesis para obtenerlo. Avanza a través del puente y mata a los científicos antes de que activen la alarma, ve a la sala donde realizan las labores de implantación y mata a todos los científicos. Coloca en la sala la primera bomba. La segunda debes colocarla en la sala del ordenador, donde recogiste los documentos. Ve allí rápidamente, la alarma está sonando. Una vez allí, activa la segunda bomba. La tercera debes colocarla en las instalaciones de Crionización, pero tiene una dificultad añadida: te las tendrás que ver con el propio Leonov. De todas formas, Leonov no es un enemigo muy difícil, incluso una buena técnica es utilizar sus pequeñas bombas con el poder de telequinesis para reventar las ocho salas de Crionización. Una vez destruidas, tu mejor arma es levantar las cajas y tirársela, pero algunas veces Leonov atacará tu mente y los controles del mando se revertirán, arriba es abajo y así sucesivamente. Adáptate a tu nueva situación, no tienes otro remedio, y síguele golpeando hasta que acabes con él.
Las bombas están activadas y debes escapar rápidamente. Corre lo más rápido posible hasta la puerta, al lado del ascensor, eliminando a los guardias. Pulsa el botón verde para activar el ascensor y prepárate para una riada de soldados intentando destrozarte los sesos. Bien, en este punto debes combinar los poderes de telequinesis y de drenaje psíquico porque no tienes







PSI-OPS

munición para todos. Sube por el ascensor hasta que llegues a su nivel más alto y salta. Avanza hasta las escaleras y toma el camino de la derecha para escapar.

MISIÓN 3

Tras la llegada, podrás comprobar que en la caja de la izquierda hay un rifle de francotirador y botiquines. Ahora estate atento a las luces de vigilancia y cuando pasen sobre el helicóptero, corre hacia la derecha y escóndete entre las cajas. Cuando las luces pasen sobre ti dos veces, huye hasta la torre de la derecha. Bien, una vez más, espera a que las luces pasen dos veces sobre la caja de madera y podrás cruzar la puerta. Utiliza la visión sobre la puerta y cuando el guardia no esté mirando, aprovecha para atacarle. Puedes usar la misma técnica con los otros tipos que hay vigilando. Sigue avanzando a la siguiente habitación y esta vez ve con cuidado para evitar que te oiga el gran número de enemigos que tienes cerca. Tras la puerta encontrarás a Sara, que te dará una llave y abundante información. Con el rifle de francotirador podrás justamente liquidar al francotirador que se encuentra en el techo. Al bajar la escalera aparecerá un nuevo poder psíquico: Control Mental. Un nuevo entrenamiento que te facilitará aún más la vida como agente.
En las instalaciones, enfrente de ti, podrás recuperar munición, botiquines y rifles de asalto, para cuando las cosas se pongan demasiado feas. Tras entrenar tu nuevo poder, intenta controlar mentalmente a uno de los soldados para que mate a sus compañeros y te abra la puerta. También utiliza la misma técnica con el francotirador.
Sube por la escalera y te encontrarás con un nuevo francotirador. Aquí ya te dejamos que elijas como lo quieres hacer. Avanza y controla mentalmente al tipo que hay tras el cristal para que haga el trabajo sucio a costa de su vida. Recoge los objetos del interior. Tras la secuencia de vídeo, mata a uno de los guardianes y recoge la llave. Ve hacia la derecha, a las dobles puertas, y habla con Sara.
Ahora deberás encontrar a Barret. Mata a uno de los guardianes que encontrarás donde empezaste la misión y recoge la llave que suelta. A través de la puerta del garaje podrás entrar en el muelle marítimo. Liquida al personal que se encuentra por allí y salta sobre la caja y acaba con los que encuentres por allí. Tras la secuencia con Barret, recoge la llave que ha dejado.
Baja cuidadosamente y explora el puerto tranquilamente. Hay un buen número de tipos dispuestos para que experimentes con ellos tus poderes psíquicos, ninguno es especialmente peligroso, exceptuando el último que resulta ser un francotirador. De todas formas, avanza despacio y evita las luces de vigilancia, y por fin encontrarás a Sara para dar fin a la misión.

MISIÓN 4

Comenzarás con varios soldados vigilando el área. Así que, controla mentalmente a uno de los francotiradores para que elimine a su compañero y a todos los demás.
Avanza hasta que llegues a la escalera y pulsa el botón para electrocutar a los tipos que están trabajando en la pared. Avanza hasta la puerta y pulsa el botón. Liquida a tus enemigos, especialmente los francotiradores, y como siempre aprovecha las posibilidades de los barriles explosivos.
Tras la secuencia con Sara, tendrás un combate más duro que el anterior pues Barret es un experto en telequinesis... Un combate con las mismas armas...
Cuando Barret salga fuera para continuar la pelea, aprovecha la oportunidad para reponer tus energías. Nada más abrir la puerta, Barret te tirará un enorme contenedor, así que sé rápido, moviéndote de izquierda a derecha. Para proseguir el combate, síguele tirando objetos hasta que desfallezca. Me imagino que a estas alturas del juego ya serás un experto en telequinesis, porque si no, lo llevarás muy crudo.

MISIÓN 5

Un viaje a Hong Kong y unas bellas señoritas para conocer. Ahora deja de pensar en las fémina y atento a los tipos que se te vienen encima. Una buena opción es «televantarlos» y dejarlos caer en un sitio peligroso para ellos, y seguro para ti. Sigue avanzando hasta que te encuentres con Kamiko, que te indicará tu nueva misión y te prevendrá de Wei Lu, tu próximo dolor de cabeza.
Sigue avanzando y deja a uno de los científicos con vida, porque la próxima puerta se abre con dos palancas que deben ser movidas en un intervalo de cinco segundos. Como tu no puedes correr tan deprisa, debes «convencer» al tipo con tu poder mental para que haga el trabajo por ti. Pulsa el botón y tendrás más información por parte de Kamiko. Ahora es el momento de entrenar un nuevo poder psíquico: con la piroquinesis, los bomberos van a tener mucho trabajo contigo.
Avanza y verás a uno de estos típicos enemigos, que dan mucho miedo pero que no son más que un cacho carne. Esta increíble mascota tiene una coraza muy resistente pero es muy débil de mente, manipúlale con tu hechizo mental y haz con él lo que quieras.
Antes de subir al ascensor, uno de los guardianes debe «regalarte» una llave. Ahora podrás subir al piso 98.
En él podrás liquidar más guardianes. Entra por la rejilla para tener una experiencia bastante psicodélica a base de alucinaciones. Parece mentira, pero aquí podrás recoger un buen número de objetos. La mejor forma de avanzar es deshaciéndote de las alucinaciones una a una hasta que llegues a un viejo recuerdo, una guerra donde hay muchos muertos, ellos son tus próximos enemigos.
Aquí no vale para nada las armas. La única posibilidad es utilizar tu habilidad de manipulación mental para liberar sus mentes y almas.
Tras ello, ahora debes recuperar una llave de uno de los guardias que te están esperando. Con ella, ve al piso 97, pero ten cuidado con las cámaras de seguridad.
Hay cinco vigilando tus movimientos. Con la pistola destruye la que tienes enfrente de ti y cuidadosamente arranca cada una de las demás. Ahora controla la mente del científico para que te abra la puerta y te prepare tu encuentro con Wei Lu.
Este combate va a ser el más duro que hayas tenido hasta el momento. Wei Lu empieza el espectáculo enviándote a seis estatuas de piedra. Como atacan de dos en dos lo

mejor es un ataque pirotécnico sobre una de ellas, lanzar cualquier objeto para entorpecer el camino a la otra y disparar, y así hasta acabar con todas.
Liquidar a Wei Lu va a ser complicado. Se ha transformado en un bicho bastante feo provisto de tres tentáculos con los que te atacará además de lanzarte ácido y dejarte en los huesos. Debes parapetarte detrás de los pilares y moverte rápido para evitar los tentáculos.
La única forma de dañarle es destruir los tres tentáculos. Lanza piroquinesis para distraerla, también lanza sobre sus tentáculos los contenedores y todo aquello que caiga del techo. Con paciencia lograrás vencerle y Wei recuperará su forma original, antes de morir te revelará los secretos sobre el General.

MISIÓN 6

Debes parar el proceso de fusión, pero el puente está dañado, por lo que deberás manipular la mente de uno de los guardianes para que elimine a los demás. Ahora sube a los escombros del puente y muévelos con tu telequinesis teniendo mucho cuidado de no golpearlos con la pared. Así llegarás al otro lado del puente.
Baja por las escaleras y destruye las máquinas empujando a los guardianes dentro de ellas. Sigue avanzando hasta el acelerador. Mata a los dos tipos y aprieta la palanca sobre la pared; cada vez que lo aprietes, la corriente eléctrica irá más deprisa. El truco consiste en mandar a uno de los científicos con tu poder mental para que él sólo se ventile toda la corriente eléctrica mientras tu estás cómodamente esperando a que el acelerador deje de funcionar. Ve a la habitación posterior y sube por la escalera, liquida a tus enemigos y tira los frascos a la valla. Luego en la consola, pulsa la primera y la tercera palanca, y aprieta el botón rojo. Escapa y encontrarás a Sara. Tras hablar con ella te dirá que debes acceder a la armería del centro.
Tras el combate que te viene ahora mismo, coge la llave de la mesa y luego podrás escuchar una conversación entre Marlena y el General sobre la máquina de fusión. Ellos avisan a varios tipos para que te liquiden, especialmente a uno con lanzallamas que puede dar problemas. En este caso, lo mejor es alejarse y dispararle si todavía te queda munición. Entra dentro de la armería y coge la llave, regresa al lugar donde viste a Marlena. Allí entrarás en la sala de comunicaciones donde una nueva llave te espera.
Ve al ascensor al piso 99 y allí tendrás el combate final de esta misión con Marlena. Ella es una experta en telequinesis y primero te amenaza con su nueva máquina. Para derrotarle, lanza las cajas a los cañones de la máquina y pronto estará fuera de combate. Ahora te toca el combate cuerpo a cuerpo con Marlena y ella es una experta en piroquinesis. La mejor estrategia por supuesto es no acercarse demasiado y arrojarle todos los objetos y cajas a la mayor distancia posible. Es fácil decirlo, pero bastante difícil hacerlo, ten paciencia y ella morirá.

MISIÓN 7

Entrarás en una antigua edificación maya con el objetivo de liberar a Sara. Tras unos combates y algunos objetos para recoger, tendrás el entrenamiento de tu nuevo poder: el aura, que te será de ayuda contra los nuevos monstruos a los que tendrás que enfrentarte.
Sigue avanzando hasta que encuentres a Sara en una de las celdas.
Tras la escena del ataque de la bestia de aura debes localizar la Torre. No cruces la puerta que hay tras la estatua gigante pues sólo recibirás la visita de cientos de bestias.
Teletransporta la pirámide a tu lado hasta que llegues a la habitación con el pedestal rojo y deposita la pirámide allí.
Sigue avanzando hasta que llegues a otra habitación con esferas de piedra, usando el aura podrás colocar la piedra en su correcto lugar, pulsa la palanca y avanza por el túnel secreto.
Mata a los vigilantes y ve a la estación de control del satélite. Ten cuidado, no te caigas por la escalera. Al final, simplemente pulsa el botón y el satélite se encargará de todos los bichos de aura de la zona.

MISIÓN 8

Ya estamos en la última fase del juego. Todavía quedan algunas bestias aura por liquidar y necesitarás un código especial para hacerlo. Este código de frecuencia se encuentra en la habitación beta escondido en los paneles en blanco. Usa tu visión aura para obtenerlo. Allí podrás recoger cantidad de munición y armamento porque tendrás cantidad de problemas. Avanza y ve al pasillo de la izquierda y en la máquina introduce el código para liquidar a todas las bestias.
Cuando veas a Sara, te encontrarás con una sorpresa. Ahora ve a las dependencias de Wrightson, un tipo que parece muy peligroso pero que no lo es tanto si tienes un rifle de asalto.
Dispara a los clones de Wrightson en las pantallas cuando estén de espaldas hacia ti.
Después de repetirlo ocho veces, este combate habrá acabado.
Avanza por las cavernas y ten cuidado con las minas. Cuando tengas el camino bloqueado, sólo utiliza telequinesis sobre los pilares para derribarlos.
Ante ti ahora tendrás a los malos más malos del juego y el combate final con el General será muy pero que muy duro.
Empieza destruyendo los seis pilares giratorios con tu poder de piroquinesis. Una vez que hayas destruido los seis pilares, un nuevo poder psíquico aparecerá en tu mente denominado Psi-Orb.
Utilízalo para destruir al General. Éste se mueve muy rápido y utiliza ondas de energía para destruirte, además de una habilidad endiablada para volverse invisible, por lo que el combate puede resultar frustante.
Bien, utiliza tu visión mental y una vez localizado al General atácale con Psi-Orb. Puedes recargar tu barra de energía y atacar al General al mismo tiempo con todo tipo de objetos mediante telequinesis.

TRUCOS

Para introducir los trucos, ve al menú principal y en la opción de extras pulsa al mismo tiempo L1+R1, y usa el código deseado:

537893:	Todos los poderes psíquicos
978945:	Munición infinita
537893:	Todo el armamento
05051979:	Modo Arcade
07041979:	Modo Coop
7734206:	Modo Survival
465486:	Modo Dark

descárgate lo último en www.ociomovil.com

OCIOMOVIL 5354

¡Limpia tu pantalla!

Bórrale el logo de la operadora



Envía un mensaje con el texto **LOGOJGO BLANCO** al **5354**

Consultar móviles compatibles con logos

Tu Nombre Color



modelo 64, modelo 65, modelo 73, modelo 75, modelo 74, modelo 51, modelo 52, modelo 68, modelo70, modelo 67, modelo 24, modelo 63

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número de modelo elegido.
Ej: NOMBRECOLORJGO CARLOS63

SALVAPANTALLAS FANTASIA

war01, unicornio03, lich01, ogro01, dragon18

Envía **FOTOJGO** (espacio) y la ref. al **5354 Ej: FOTOJGO DRAGON18**

Salvapantallas para todos

Si tienes un móvil color estrena un fondo cada día



















linux01

- **NOVEDADES:** balon03, plato01, mano01, perro23
- **TOP:** geisha01, disco02, bebe03, moto20, cerebro02, hoja02
- **MODELOS:** chica15, chico34, chica21, chico35, chica10, chica08
- **DIVERTIDOS:** oveja01, policia03, punk02, careto01, coco01, gallo02
- **VARIOS:** lobo04, pirata01, rally02, rasta03, robo01, skate01
- **CON MENSAJE:** agresivo01, cerebro01, huevos01, calavera02, mio1, saldo01
- **DEPORTES:** madrid02, barca02, asturias01, f101, ski02, bici01
- **MANGA:** manga11, manga12, manga15, mega01, puka04, nena01

Envía **FOTOJGO** (espacio) y la ref. al **5354 Ej: FOTOJGO F101**

Animados







lava, calavera2, flecha, toro, obras, gato, hot1, maria, ronal, cebra, cerdo

Envía **ANIMADOJGO** (espacio) y la ref. al **5354 Ej: ANIMADOJGO OBRAS**

La música que más te gusta...

top melodías

1. María Caipirinha – Carlinhos Brown – ref. **CAIPIRINHA**
2. Hablando en plata – Melendi – ref. **ENPLATA**
3. Mi guitarra quiere rock – Murfila – ref. **GUITARRA**

actualidad

American idiot/Green day	idiot
Despre tine/O-Zone	despre
Con la luna llena/Melendi	luna
This love/Maroon 5	this
F**k it/Eamon	fk
Valió la pena/Marc Anthony	valio
Burn/Usher	burn
Sick and tired/Anastacia	sick
My happy ending/Avril Lavigne	ending
Al carajo/Mojinos Escozíos	carajo
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Camina y ven/David Bisbal	camina
Angel/The Corrs	angelcorrs
Pastillas de freno/Estopa	freno
California/Lenny Kravitz	califor
Ahnansu/Carlinhos Brown	ahnansu
Ella/Bebe	ellabebe
Lola/Pastora	lola
Obsesión/Aventura	obsesion
El mario de la cannisera/R Winchester	cannisera
Miro la vida pasar/Fangoria	vidapasar
Dirás que estoy loco/M. Ángel Muñoz	estoyloco
Dragostea Din Tei/O-Zone	dragostea
Ángel/Belinda	angelbel
Nada valgo sin tu amor/Juanes	valgo
Giratuto/Macaco	giratuto
Sombras/Natalia	sombras
Mírame a la cara/Andy & Lucas	mirame
La vida al revés/Fran Perea	reves

cine y tv

Embrujadas	embrujadas
Smallville	smallville
Friends	friends
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Del Pita Pita Del/Orleya	pita
Los 80	ayer
Los Lunnis	lunnis
Aquí no hay quien viva	viva
Los Serrano	serrano
Superman	superman
Los Picapiedra	picapiedra
Futurama	futurama
Shrek 2	shrek2
El equipo A	equipoa
Doraemon	doraemon
Malcolm	malcolm
Garfield	garfield
Misión Imposible	mision
James Bond	bond
El exorcista	exorcista
Superdetective en Hollywood	superdetective
El príncipe de Bel Air	principe
El coche fantástico	kitt
Star Wars	starwars
Indiana Jones	indiana
Blade	vampiro
La familia Adams	adams
La Pantera Rosa	pantera
Benny Hill	benny

graciosas

Torito guapo	torito
La vaca lechera	vaca
Heidi	heidi
Vamos a la cama/Familia Telerín	telerin
La abeja Maya	abeja
El patio de mi casa	patio

rock

Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Cannabis/Ska-P	cannabis
Born in the USA/Bruce Springsteen	usa
Angie/Rolling Stones	angie
Back in black/ACDC	back
So payaso/Extremoduro	payaso
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
One/Metallica	one
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
We will rock you/Queen	rockyou

himnos

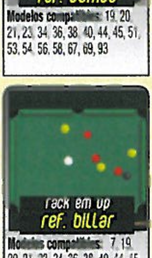
Himno España	espana
La Internacional	internacional
Riego	riego
Real Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Deportivo	depor
Valencia	valencia
Zaragoza	zaragoza
The Champion League	league
We are the champions/Queen	champions

PARA BAJARTE UNA MELODÍA:

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono o **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. **Ej: TONOJGO KITT** o bien **POLIJGO USA**

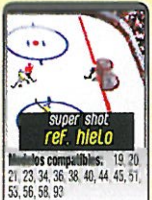
Juegos Java













Juego	Ref.	Modelos compatibles
alpha wing	ref. alpha	12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93
bombs	ref. bombs	19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 93
magic bubbles (juego exclusivo)	ref. bubble	19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 87, 93
detonate	ref. detonate	7, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93
fly moto mania	ref. motomania	7, 19, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 78, 93
mentiroso (juego exclusivo)	ref. mentiroso	19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 93
oil rig	ref. oil	7, 19, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 45, 51, 56, 70, 78
rack em up	ref. billar	7, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 56, 58, 93
spy rescue	ref. spy	19, 21, 22, 23, 34, 36, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 9319, 21, 22, 23, 34, 36, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
sky fighter	ref. fighter	19, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 93
super shot	ref. hielo	19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 56, 58, 93
golminer	ref. goldminer	7, 19, 20, 21, 22, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 70, 72, 74, 76, 78, 83, 87, 91, 93

Diviértete con tu móvil, descárgate los mejores Juegos Java. Envía **JUEGOJGO** (espacio) y la referencia del juego al **5354**. **Ej: JUEGOJGO BUBBLE**

referencias modelos de móviles:

7 MOT-T720/**12** MOT-V300/**13** MOT-V500/**15** MOT-V525M/**16** MOT-V600/**19** Nokia3100/**20** Nokia3200/**21** Nokia3300/**22** Nokia3410/**23** Nokia3510i/**34** Nokia3650/**36** Nokia5100/**38** Nokia6100/**40** Nokia6220/**44** Nokia6600/**45** Nokia6610/**49** Nokia6820/**51** Nokia7210/**53** Nokia7250/**54** Nokia7250I/**56** Nokia7650/**58** Nokia N-Gage/**67** SHARP GX10/**69** SHARP GX20/**70** SIE-C55/**72** SIE-C60/**74** SIE-M55/**76** SIE-MC60/**78** SIE-S55/**83** SIE-SL55/**87** SonyEricssonT610/**90** SonyEricssonT630/**91** SonyEricssonZ600/**92** Nokia6230/**93** Nokia N-GageQD

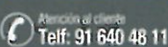
más juegos en: **www.ociomovil.com**

Sonidos Reales

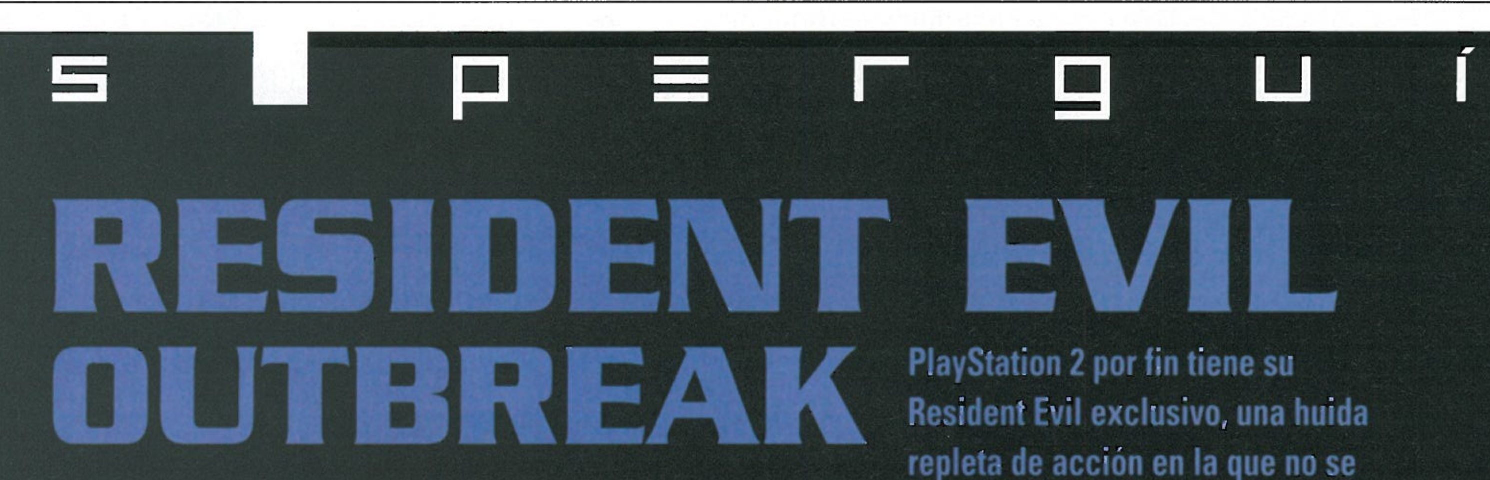












RESIDENT EVIL OUTBREAK

PlayStation 2 por fin tiene su Resident Evil exclusivo, una huida repleta de acción en la que no se puede perder ni un sólo segundo al tomar decisiones. Si no quieres terminar siendo comida para zombie sigue todos los consejos para no perderte en las peligrosas calles de Raccoon City.



65

por Angelfran

La nueva entrega de Resident Evil se adapta a la moda de los juegos Online donde el jugador puede acabar la aventura con la ayuda de otros, lo que le convierte en algo muy interesante a Resident Evil Outbreak. Pero por desgracia, la versión europea no cuenta con esta característica, que en cambio sí han disfrutado en Japón. Sin duda, han eliminado por completo lo mejor del juego.
Afortunadamente, se han respetado los demás aspectos del título original y tenemos una gran variedad de personajes para elegir, ocho en total, y cinco escenarios que no están interconectados entre sí, pero que ofrecerán un buen número de horas de disgustos mutantes.
Y qué mejor que empezar por el primero de ellos.

ESCENARIO 1

Hemos elegido a Mark, es idóneo para usar la fuerza más bruta contra estos pesados zombis, y el modo Normal de dificultad para comenzar esta apasionante aventura. Tras la escena introductoria en el Bar, ve a la izquierda y en la primera puerta coge el arma y dásela a Cindy, la camarera.
Luego empuja los barriles hacia la puerta para impedir que entren los zombis. Coge los objetos que hay detrás de la barra. Entre ellos, una llave, que deberás utilizar en la puerta cerrada. Sube las escaleras, encárgate del zombe, ve por la derecha y entra en la puerta.
Allí hay un cubo de basura con el mapa en su interior. Te encontrarás más armas en la habitación.
Sal, entra por la derecha y coge el periódico de la mesa para encontrar una llave nueva, que abrirá la puerta de la derecha.
Sube las escaleras.
Arriba podrás encontrar otras llaves para que puedas conectar la máquina situada al final del cuarto, ahora mueve la palanca y podrás abrirte paso hasta las escaleras que conducen a la azotea. Tras derribar las cajas aparecerá una secuencia de vídeo con un policía.
Debes ir a su encuentro.
Para eso explora hasta llegar al final de la azotea y puedas saltar al otro edificio.
Allí coge el ascensor y ve al primer piso. Ve por el primer pasillo a la izquierda, te encontrarás con un poli que te pedirá ayuda para formar una barricada con los coches de policía. Coge el mapa del coche y recoge armas para poder hacer frente a los zombis.
En un momento de la batalla puedes recoger un mechero del cadáver del policía y abrir un depósito de gasolina para acabar de una vez con unos cuantos «bicharracos», tienes que escapar a toda velocidad de allí, lo mejor es ir hacia la zona de las alcantarillas.
Sube a la calle y recoge el periódico de las típicas máquinas americanas, espera a un nuevo policía y la escena de la furgoneta.
En la furgoneta puedes recoger bastantes objetos interesantes. Ahora sube por el puente, sigue adelante y habla con el policía.
Puedes construir una bomba con las dos piezas del detonador dispersas en la calle, una se encuentra a la izquierda y la otra en el cuerpo de un policía, únelas y obtendrás un potente detonador que debes utilizar al lado de los explosivos que tiene el «poli». Con la explosión llegará el final de este episodio.

ESCENARIO 2

De nuevo con Mark, sal por la puerta del hangar y sube hasta donde está Yoko. Tras la escena, ve a la izquierda y sube por las escaleras, hasta que te encuentres el ascensor averiado. Ve por el agujero de la izquierda y llegarás a un laboratorio químico.
Puedes utilizar las siguientes contraseñas en el ordenador: 4509, 9741 ó 0694. Se abrirá un compartimiento con un valioso elemento químico, base de un poderoso herbicida. Sal de la habitación, ve por la derecha y llegarás a una habitación con varios cadáveres, en las cercanías hay un mapa e informes de todo tipo.
Avanza por la puerta central y sigue avanzando por la derecha hasta que llegues a una habitación que conduce al almacén. Allí hay otra sustancia química que combinada con la otra forma V-Jolt, que se encarga de mandar al otro barrio a la planta gigante de la escalera.
Sube arriba, recoge las armas que encuentres y la llave inglesa congelada. En una de las habitaciones hay una máquina que admite las siguientes contraseñas:

B482 y A194
D580 y J126
C582 y A194

Avanza, recoge más armas y coloca la llave inglesa en el agua para descongelarla. Regresa por donde has venido y usa la llave inglesa en el panel de la pared para recoger una válvula que debes usar más abajo.
Tras ver el vídeo, sube las escaleras y mata a todo zombi que encuentres y recoge los objetos del suelo.
En una de las habitaciones presiona un botón y una cortina se abrirá, pero ten cuidado con los bichos que aparecen.
Entra a través de la puerta cubierta por la cortina y recoge las armas y objetos de su interior.
Regresa por donde has venido y sube las escaleras. Allí te encontrarás de nuevo con un buen número de zombis y algunos bichos más poderosos, así que suministra bien tu nivel de armamento. De todas formas, aquí puedes recoger infinidad de objetos y armas, incluso una especie de antorcha que te servirá para descongelar una habitación helada con más vídeos en su interior. Ve a la sala principal, los zombis que estaban congelados han vuelto a la vida y son particularmente peligrosos, por lo tanto, huye de ellos si puedes, ya que la munición es escasa y los siguientes enemigos son más temibles.
Sigue avanzando y usa la llave que encontrarás en el panel, lo que dará lugar al enfrentamiento con el pri- ▶



s u p e r g u í

mer Jefe de importancia, denominado Mutated. Este Jefe es lento y su única arma importante es un gancho con el que te tendrá inmovilizado unos momentos mientras los demás bichos te atacan. Duro con él y cuando puedas activa uno de los paneles para acabar con esta pesadilla.

ESCENARIO 3

Tras ver un vídeo para ponernos en antecedentes, te encontrarás en el hospital. Habla con el médico y sal de esa habitación. Ve hacia la derecha, entra en la habitación y coge el documento de la cama, abre el cajón y coloca la pistola dentro para que aparezca un enemigo y sal corriendo de allí. Cuando llegues a las cajas, descubrirás que el médico ha hecho que funcione de nuevo la luz, así que ahora puedas utilizar el ascensor. Pulsa B1F. Allí hay un grupo de enemigos que te impiden el paso hasta el teclado, elimínalos y prueba a meter las siguientes contraseñas
3355, 5315 y 8211.
Tendrás acceso al B2F.
Ve al piso 2F, donde hay una curiosa bolsa de sangre. Regresa por el corredor. Evita a los zombis que puedas, a no ser que te quede mucha munición, y entra en la habitación de la izquierda. Ten mucho cuidado con los Leech, esos horribles híbridos humanos. Baja por las escaleras y en el nivel 1F. Busca un arma tras un fuego y pulsa los botones de los paneles.
Ahora, ve a la recepción. Pulsa otro botón y en una de las salas te toparás con un Cerbero, pero pasa de él. Es mejor que busques en otra habitación la llave del nivel 1F, la hallarás en el cuerpo de uno de los zombis.
Sigue avanzando hasta que llegues a unas escaleras, de ahí al ascensor con destino B1F.
Liquida a los zombis y usa la tarjeta en el lector para avanzar. Mata al Leech y cambia la tarjeta por la nueva llave que se encontraba en la habitación.
Ve ahora a B2F.
Cuando salgas del ascensor, dirígete al laboratorio y entra en la sala climatizada. Espera a que llegue un Leech y cuando haya cruzado la puerta tira la bolsa de sangre en el suelo, estará distraído con ello, sal de la sala y utiliza la máquina para poner calor a tope en la sala, derritiendo al horrendo monstruito. De sus restos obtendrás la preciada llave 2F.
Regresa al ascensor y usa la llave en el lector del corredor. Recoge todos los objetos del interior y sal de allí en tu nuevo medio de escape. En este momento tendrás que enfrentarte a otro Jefe. Éste es de lo más difícil porque es muy duro a los disparos y golpes. Sólo con un poco de astucia podrás liquidarlo. Para ello intenta que se aproxime a los tubos, cuando el Jefe se acerque a ellos, dispara a uno de los tubos y explotará matando a uno de tus mayores enemigos.

ESCENARIO 4

De nuevo con Mark como protagonista, avanza por la ciudad hasta que llegues a la estatua y coge el mapa que en ella hallarás. Entra en la habitación y recoge los objetos de su interior y habla con los bomberos. Después del vídeo, sube por las escaleras, ve hacia la derecha y recoge el arma, destruye a los zombis que te encuentres por allí. Cruza la puerta y tu próximo objetivo es la ventana abierta que hay en uno de los pasillos. Allí encontrarás algunos enemigos bastante pesados, ve a tu izquierda hasta que llegues a la escalera, bájala y y entra por la puerta. En ese nivel hay unos cuantos bichos, armas y una nueva llave que deberás utilizar en la doble puerta que guarda una llave dorada y objetos útiles como hierbas o munición.
Sal al pasillo y en el final hay un cuarto con una caja que debe convertirse en una escalera. Sigue avanzando hasta que llegues a una habitación donde necesitarás usar la llave dorada para llegar al cuarto de energía donde debes formar una cruz con los botones para restaurar la energía.
Regresa al pasillo y avanza hasta su final. Allí en la puerta de la izquierda hay un papel en la cama con un nombre escrito. Dependiendo del nombre que encuentres, así será la combinación que necesites para abrir la puerta. Esta es la lista de nombres:

- **A. Lowell: BAE**
- **A. Evans: JIA**
- **T. Whitman: GGF**
- **J. O'Donell: IIB**
- **D. Losso: FBH**
- **L. Sullivan: CJF**

Cuando abras la caja fuerte, encontrarás una llave de plata, así que tira la de oro que ya carece de utilidad. Esta nueva llave te abrirá paso a los pasillos



RESIDENT EVIL OUTBREAK



principales del edificio. Así llegarás a las escaleras y subirás al tercer piso. Ve a la derecha y en una de las estancias encontrarás una joya. Regresa a la habitación con la estatua. Pon la joya en la estatua y mueve la librería, aparecerá una salida secreta.
Ahí encontrarás munición y otro tipo de interesantes objetos. Pulsa el botón de emergencia y baja por la escalera. Es en estos momentos cuando aparece un vídeo que te mostrará a tu nuevo Jefe.
Se trata del tipo «licker», que además viene acompañado por otros esbirros. La mejor táctica es alejarse de él y disparar con tu arma más potente y alejarse de sus ataques. Trata de aguantar varias embestidas y reza para tener suficiente munición.

ESCENARIO 5

Tras los típicos vídeos de rigor, ve a la derecha y en la puerta central derriba al zombi y recoge el archivo. Entra en la siguiente habitación y a la izquierda hay un cuadro que tienes que quitar para poder encender la luz y así poder resolver el siguiente puzzle del reloj. Estas son las respuestas.

Nivel Fácil: 03:25
Nivel Normal: 10:05
Nivel Difícil: 07:40
Nivel Muy Difícil: 02:50

Coge una nueva joya y regresa al vestíbulo principal. En la estatua encontrarás las gafas de metal. Ve ahora al pasillo B del nivel 1F. Al final hay una habitación que al pulsar un botón se producirá una extraña descarga eléctrica, entra por la puerta y regresarás de nuevo al vestíbulo principal.
Coloca las gafas en el ciervo que está detrás de las escaleras, sube por las escaleras en dirección a la derecha, avanza y a la izquierda verás una habitación con un mueble que podrás empujar y más objetos para recoger. En la chimenea hay varias palancas, si estás en el nivel normal de dificultad debes empujar la palanca roja. En los otros niveles de dificultad, vale cualquiera de las palancas.
Regresa velozmente al pasillo y en la puerta de enfrente te encontrarás una estatua con una jugosa piedra preciosa.
Regresa al pasillo y a la izquierda verás una estatua donde de nuevo deberás colocar las gafas para que se mueva la librería, así aparecerá un nuevo pasillo secreto que te conducirá al pasillo B del nivel 1F. Regresa al vestíbulo principal y coloca la piedra en el ciervo. Se abrirá la puerta de enfrente que esconde jugosos objetos.
Sal al vestíbulo, entra en la puerta de la izquierda que conduce al ascensor y actívalo con cualquiera de los siguientes códigos:

4032
4927
4161
4284

Ahora ve al tercer piso, recoge las armas y luego ve al nivel B4F. Allí hay unas cuantas hornadas de arañas gigantes que te pueden causar serios problemas, así que rodéalas si puedes. Sigue bajando hasta que pases las vagonetas y la zona de las abejas. En este caso, lo mejor es salir corriendo en zigzag para evitar que se concentren en ti y te devoren a base de picotazos.
Avanza por los cuartos hasta que llegues a un nuevo ascensor y llegues al nivel B2F.
Habla con George para que te de unas cuantas medicinas y el antivirus L.
Entra en la puerta de al lado, recoge el arma y avanza por el puente hasta que aparezca un nuevo vídeo sobre las siniestras actuaciones de Umbrella.
Sigue avanzando y recoge la llave del cuerpo del chofer. Baja por la alcantarilla y sube por las cajas para que puedas avanzar al otro lado de la estancia. Recoge la llave y ten cuidado con el monstruo que te persigue, continúa hasta llegar al baño donde puedes curarte y salir por la puerta de enfrente.
Al lado hay un almacén, donde igualmente puedes recoger unas nuevas armas, especialmente un lanzador de granadas que te irá genial para los bichos más grandes.
Utiliza la llave roja en la puerta y avanza hasta el fondo del pasillo para quitar el seguro de una de las puertas. Regresa a la habitación anterior y luego al pasillo. Entra en la puerta de una de las aberturas y sigue avanzando hasta que de nuevo te encuentres con George.
Habla con él, y sigue avanzando hasta que des con el V-Poison. Recoge el P-Base y colócalos en la incubadora del tercer piso.
Ahora regresa a la sala donde recogiste las gafas. Espera a que Thanatos pase por allí y pulsa el botón parpadeante para que una descarga deje atontado a Thanatos y deje caer un tubo. Une el T-Blood en la incubadora y obtendrás la ansiada vacuna, aunque se vaya la luz, por lo que recoge tu mejor armamento y busca al científico causante de todo el desastre. Tras una conversación de lo más amena y algo de violencia, deberás regresar a la incubadora para activarla y obtener la vacuna.



supertrucos

STAR WARS BATTLEFRONT

[PS2]

TODOS LOS PLANETAS
Selecciona las Campañas Históricas y a continuación presiona Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo en la pantalla de selección de Planeta. Este truco lo puedes realizar en las tres campañas del juego.

[XBOX]

TODOS LOS PLANETAS
Selecciona las Campañas Históricas y a continuación presiona X, Y, X, Y en la pantalla de selección de Planeta. Este truco lo puedes realizar en las tres campañas del juego.



X-MEN LEGENDS

[PS2]

NUEVOS TRAJES
Si quieres que los superhéroes más populares de **Marvel** luzcan los atuendos pertenecientes a la serie *X-treme*, en la pantalla del menú principal presiona la siguiente combinación: Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, *Start*.



PIKMIN 2

[GAMECUBE]

CONTROLA LA PANTALLA DE TÍTULO
En la pantalla de título presiona el botón X. Aparecerá un escarabajo como los que atacan a los *Pikmin* en el juego. Podrás dirigir su movimiento mediante el *stick* de control amarillo. Cuando te canses de verle, presiona el botón L para hacerle desaparecer. Si en su lugar quieres que haga acto de presencia otro ser de los que pueblan en el universo de *Pikmin*, presiona el botón Y. Antes de hacerlo tendrás que reiniciar la consola.

supertrucos

OUTRUN 2

[XBOX]

TODOS LOS VEHÍCULOS
Si quieres conseguir esta ventaja en el espectacular *arcade* de conducción de **Sega**, introduce el siguiente *password* en la pantalla correspondiente: DREAMING.

TODAS LAS MISIONES
Si quieres conseguir esta ventaja en el espectacular *arcade* de conducción de **Sega**, introduce el siguiente *password* en la pantalla correspondiente: THEJOURNEY

TODOS LOS CIRCUITOS DE BONUS
Si quieres conseguir esta ventaja en el espectacular *arcade* de conducción de **Sega**, introduce el siguiente *password* en la pantalla correspondiente: TIMELESS

TODOS LOS CIRCUITOS INVERTIDOS
Si quieres conseguir esta ventaja en el espectacular *arcade* de conducción de **Sega**, introduce el siguiente *password* en la pantalla correspondiente: DESRERVER

TODAS LAS CANCIONES
Si quieres conseguir esta ventaja en el espectacular *arcade* de conducción de **Sega**, introduce el siguiente *password* en la pantalla correspondiente: RADIOSEGA.



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

[PS2]

INVENCIBILIDAD
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, R2, R1.

CONSEGUIR MEJORAS
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, Triángulo, L1.

TODOS LOS NIVELES
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, R2, Triángulo.





GRADIUS V

[PS2]

DISPARO DOBLE
Durante el juego presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2. Por cada nivel completado podrás realizar el truco una vez.

DISPARO LÁSER
Durante el juego presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1, R1. Por cada nivel completado podrás realizar el truco una vez.

SHELLSHOCK NAM'67

[PS2]

MUNICIÓN INFINITA
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: R2, R1, Triángulo, L2, L1, Arriba, R2, R1, Triángulo, L2, L1, Arriba.

MODO DIOS
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: R3, L3, Derecha, Izquierda, L1, R1, R3, L3, Derecha, Izquierda, L1, R1.

CONSEGUIR ARMA
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado.

[XBOX]

MUNICIÓN INFINITA
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: Negro, R, Y, Blanco, L, Arriba, Negro, R, Y, Blanco, L, Arriba.

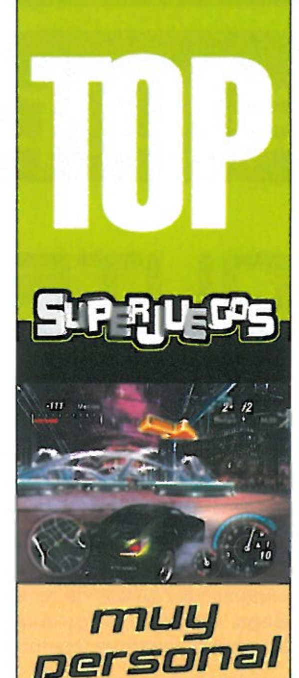
MODO DIOS
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: Stick Derecho, Stick Izquierdo, Derecha, Izquierda, L, R, Stick Derecho, Stick Izquierdo, Derecha, Izquierda, L, R.

CONSEGUIR ARMA
En la pantalla de título presiona la siguiente combinación: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, X.

CONFLICT VIETNAM

[PS2]

MENÚ DE TRUCOS
Presiona L1, R1, L1, R1, Cuadrado, Triángulo. Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo en el menú principal del juego.



muy personal

The Elf

NFS UNDERG... 2

La primera entrega se convirtió en el juego más laureado del pasado año. Ahora regresa con fuerzas renovadas para mostrar que más allá del fenómeno *Tuning* nos encontramos ante el mejor juego de conducción jamás creado para PlayStation 2 junto a la saga *Gran Turismo*. Y por si a alguien le quedan dudas, que eche una ojeada a la *review* exclusiva...



PLAYSTATION 2

01> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games
02> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami
03> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports
04> Silent Hill 4
Survival Horror ■ Konami
05> Burnout 3 Takedown
Conducción ■ EA Games
06> W.R.C. 4
Simulador de Rally ■ Sony C.E.
07> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games
08> DBZ Budokai 3
Beat'em-up ■ Atari
09> Star Wars Battlefront
Shoot'em-up ■ LucasArts
10> FlatOut
Conducción ■ Empire




XBOX

01> Fable
RPG ■ Microsoft
02> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami
03> Outrun 2
Arcade ■ Sega
04> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games
05> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports
06> Burnout 3: Takedown
Conducción ■ EA Games
07> Silent Hill 4
Survival Horror ■ Konami
08> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games
09> Chronicles Of Riddick
Shoot'em-up ■ Vivendi
10> Ninja Gaiden
Acción ■ Tecmo

GAMECUBE

01> Donkey Konga
Musical ■ Nintendo
02> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games
03> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports
04> Pikmin 2
Estrategia ■ Nintendo
05> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games
06> Pokémon Colosseum
RPG ■ Nintendo
07> Second Sight
Aventura ■ Codemasters
08> Animal Crossing
Simulador ■ Nintendo
09> Mario Golf
Deportivo ■ Nintendo
10> Wario Ware
Acción-Puzzle ■ Nintendo



N-GAGE

01> Ashen
Shoot'em-up ■ Nokia Games
02> Los Sims Toman La C.
Simulador Social ■ Electronic Arts
03> FIFA Football 2004
Deportivo ■ Electronic Arts
04> Spider-Man 2
Acción ■ Activision
05> T. Woods PGA T. 2004
Deportivo ■ Electronic Arts



GBA

01> Fire Emblem
Battle RPG ■ Nintendo
02> Mario Golf
Deportivo ■ Nintendo
03> Mario Vs Donkey Kong
Plataformas ■ Nintendo
04> Dragon Ball Z: S.W.
Beat'em-up ■ Bandai
05> Pokémon Rojo/Verde
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Tales Of Symphonia
Action RPG ■ Namco (PS2)
02> Full Metal Alchemist 2
Action RPG ■ Square Enix (PS2)
03> Suikoden IV
RPG ■ Konami (PS2)
04> Final Fantasy I&II Adv.
RPG ■ Square Enix (GBA)
05> Biohazard Outbreak 2
Survival Horror ■ Capcom (PS2)

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)
02> Shadow Of Rome
Aventura ■ Capcom (PS2)
03> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)
04> Radiata Stories
Action RPG ■ Square Enix (PS2)
05> Metroid Prime 2
Shoot'em-up ■ Nintendo (GC)

LOS MÁS VENDIDOS EN



PLAYSTATION 2
1 RESIDENT EVIL: OUTBREAK
2 NFS UNDERGROUND (PLAT.)
3 PRO EVOLUTION SOCCER 3 (P)
4 BURNOUT 3: TAKEDOWN
5 FORMULA ONE 04

XBOX
1 BURNOUT 3: TAKEDOWN
2 LAS CRÓNICAS DE RIDDICK...
3 SILENT HILL 4: THE ROOM
4 SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
5 CRASH NITRO KART

GAMECUBE
1 ANIMAL CROSSING+M.C. 59
2 WARIO WARE INC.: M.P.G.
3 SUPER SMASH BROS. MELEE
4 SUPER MARIO SUNSHINE
5 SECOND SIGHT

GAME BOY ADVANCE
1 POKÉMON ROJO FUEGO+A.I.
2 POKÉMON VERDE HOJA+A.I.
3 DBZ: SUPERSONIC WARRIORS
4 POKÉMON ZAFIRO
5 POKÉMON RUBÍ

N-GAGE
1 TOMB RAIDER
2 TONY HAWK'S PRO SKATER
3 MOTO GP
4 SPLINTER CELL
5 SONIC N





Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 33,00€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €

❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal n° (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

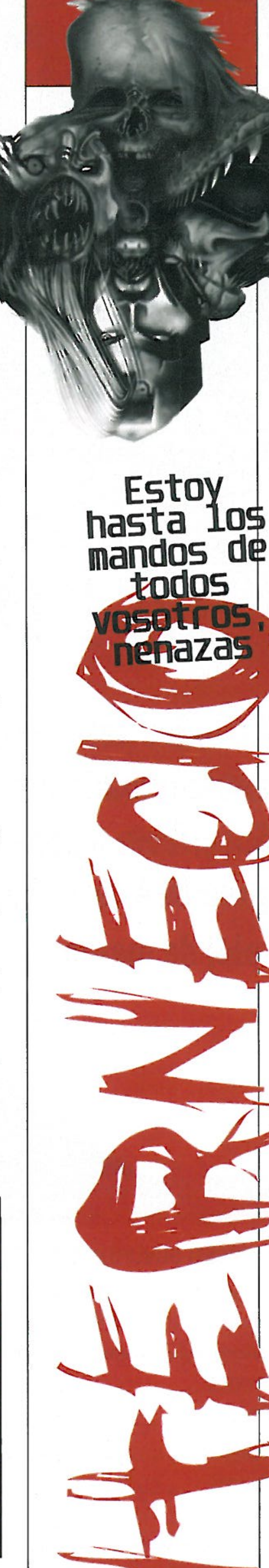
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito n° ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.



Fotos. Muy mal. Salvo Bénelo que me mandó una hace un par de meses (y tampoco es que fuera para tirar cohetes, pero por lo menos lo hizo), el resto habeis pasado de mi como de la m... Así que nada, como sigais así os pondre fotos pero de los miembros de la redaccion (y lo digo en sentido literal y con doble sentido). Asi que vosotros mismos... O me mandais más cosas o prepararaos a convertir esta seccion en una especie de pasarela de monstruos.

Manuel Gandía y Teo

SUPER JUEGOS

Divertida película, pero en lugar de pelotas yo prefiero unos buenos pares de melones je je je...

Cuestión de Pelotas



Mr. Sepúlveda *se decanta más por un retrato costumbrista en el que dos lobas me meriendan (macho, creo que no has entendido el concepto, me comen de otra forma).*

Y al resto de necios...

Este mes ya he recibido más dibujitos, pero aún no es suficiente. Quiero más y también más cartas.

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

LOS DIBUJANTES...
¡Por fin os habeis animado!

EL EDU
Obeso, feo y huele a tigre. Se vende.

PRINCESS BABY
Mándame la carta con tu foto, ¡melona!

DANI_PO
El metrosexual de la mancha

DELUCAR
El agrosexual del asilo

Tengo una carta para ti

Judith, vía e-mail

Hola ***Golfito****, ¿que tal? Te escribo para mostrarte mi admiración y los deseos que tengo de conocerte.*

Bueeeeeeno, ya tenemos aquí al típico tío haciéndose pasar por tía para que le haga caso... Le seguiré la «bola».

Te descubrí porque mi hermano os compra y, al leerte cada mes, ha ido creciendo en mi interior un interés de conocerte y saber de ti. No publiques esta carta.

Está bien, no te publico (jejeje). Tengo idéntico interés en ti, pero para que te atropelle una hormigonera talla XXL.

Si no es mucho pedir, me gustaría que me mandaras una foto firmada, con una dedicatoria cariñosa.

Mira Judith, es más probable que Nemesis se vuelva metrosexual. Mándame un cheque, tu foto en diferentes poses y luego hablamos (el cheque de 4 cifras por lo menos).

Me gustaría saber cosas de ti. Por ejemplo si tienes novia, si eres romántico y sensible en el fondo, si eres educado, si lloras en las películas tristes...

La madre que... Bueno, bueno, se ha ido a fijar en mí una «friki» de La Casa de la Pradera... Seguro que es de esas que piensa que en el fondo soy un buenazo... Lo he pensado mejor... Te juro que cuando me mandes tu esquela, te remito un poema mío de amor.

Esta carta va en serio, por favor, hazme caso y démonos una oportunidad. No te arrepentirás.

Te aseguro que no me voy a arrepentir. Te doy la oportunidad ya, pero de tirarte por la ventana, cortarte las venas...

EL ESPEJO DEL ALMA

Manuel Gandía y Teo



LOS CHAPPEROS

Manuel Gandía y Teo *nos regalan de nuevo una serie de dibujos varios, más un par de estupendos comics. Los dibujos dedicados a Raquel Guaza, que es su maestra de dibujo. Por cierto:* ***Alex Yumar, Bénelo*** *y* ***@ustin****, vuestros dibujos el mes que viene, que he aprovechado éste para ponerme al día con los muchos que tenía atrasados. Así que, palabra de* ***Golfo****, ¡el mes que viene salís sin falta! Aprended el resto...*

PORTÁTILES PARA TODO

Este mes en PC PLUS le ofrecemos las comparativas más atractivas, entre las que destacan la de tarjetas gráficas, que cuenta con diez unidades de altas y medias prestaciones; la de sistemas de audio para el PC, con tarjetas internas y módulos exteriores; la de discos duros externos; y la de portátiles que pueden sustituir a los equipos de sobremesa. Además se hace un repaso de las ferias SIMO TCI 2004 y Photokina, y se presentan informes pormenorizados sobre software gratuito y sobre formación de empleados en IT.

Y para que pueda disfrutar del mejor software le regalamos ArcSoft PhotoImpression 3, un magnífico programa con el que todo el mundo puede editar fotos digitales y dar rienda suelta a su creatividad, ya que es muy fácil de usar. Además, podrá aprovechar las últimas actualizaciones que evitan incompatibilidades con Windows XP Service Pack 2, así como muchos otros programas completos como Panoweaver SE 3.01, StudioLine Photo 2, FantaMorph 2.0, MultiNetwork Manager 7, CenturionMail 1.0 y O&O SafeErase.



¡ANALIZAMOS EN EXCLUSIVA NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2!



Si hubo un juego que revolucionó el mercado el pasado año por estas fechas fue Need For Speed Underground. Su pronunciada temática tuning y unos argumentos técnicos y jugables sobresalientes le encumbraron a lo más alto. Ahora regresa con más fuerza, calidad e innovaciones que nunca, y lo analizamos en exclusiva para todos vosotros. Y ésta no es la única sorpresa que os espera en noviembre porque Sony C.E. sorprenderá al mundo entero con el lanzamiento de una nueva PlayStation 2, mucho más estilizada, pequeña y con más prestaciones que nunca. Si quieres conocer el tamaño real y todos sus secretos no te pierdas nuestro reportaje. Asimismo conoceréis de primera mano los primeros datos sobre la versión para consola del célebre Call Of Duty recién traídas de Londres, las novedades más importantes de la feria japonesa el videojuego Tokyo Game Show y toda la información necesaria de las novedades es este movidito mes de noviembre. Las demos jugables estrella de nuestro DVD-ROM compuesto por 9 demos jugables serán Pro Evolution Soccer 4 y KillZone, dos auténticos fueras de serie del momento. ¡Y todo por sólo 6 Euros!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO OBSCURE

Jordi Cereceda Cremades (BARCELONA)
Carlos Javier Pérez Ávila (CÓRDOBA)
Carmen Hernández Jiménez (ASTURIAS)
Jerusalén Kiev Sandoval López (ÁVILA)
Marcos Carmona Moya (MADRID)
Fco. Javier lozano hidalgo (MALAGA)
Abel Antonio Ramos Navas (CÁDIZ)
Álvaro Fraile Rodríguez (ZAMORA))
Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)
Ramón García Muñiz (ASTURIAS)
Rubén Portela Rojo (Sta. C. TENERIFE)
A. Luis López Astacio (SEVILLA)
Jesús Rueda Luna (CÁDIZ)
Emilio Losano Yubero (SEVILLA)
María Gallego Ferro (PONTEVEDRA)
M. Amparo Martínez Girón (VALENCIA)
Francisco García Martínez (MURCIA)
Diego Oller Sánchez (BARCELONA)
Juan Pablo Puertas Antón (ALICANTE)
Fco. José Pozo Castillo (SEVILLA)
Miguel Carlos Pérez Galíndez (VIZCAYA)
Leandro Lozano Rey (BADAJOZ)
Juan Luis Borrego Domínguez (SEVILLA)
Eloy García Carpio (BARCELONA)
Guadalupe Marcos Barrera (JAEN)

SAFARI EN EL JARDÍN

En el número de noviembre de DigitalCamera Magazine encontrará un completo informe en el que se explican todas las técnicas para obtener fotografías nítidas de pájaros, flores e insectos.

Además, todos los trucos para mejorar sus imágenes utilizando técnicas de cuarto oscuro digital.Tampoco debe perderse la comparativa de impresoras fotográficas A4, en la que los últimos modelos de los fabricantes más importantes demostrarán sus virtudes a la hora de trasladar sus imágenes digitales a papel. Ni los análisis de las cámaras Canon EOS 1D Mark II, Fujifilm Finepix F710, Canon Powershot S60, Olympus C-770, Energy Sistem Precision 4000 y Kodak Easyshare DX7440.

En el número de septiembre encontrará también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo transformar un retrato convencional en una elegante fotografía de aspecto profesional realizada en estudio, cómo subir sus fotografías a un servidor de Internet para hacerlas accesibles a través de la web, modificar la expresión de una cara empleando Paint Shop Pro y mucho más. Además, DigitalCamera Magazine le regala un estupendo CD-ROM con los programas completos Panoweaver 3.01 y Picture Window 2.5, imágenes de prueba de las principales cámaras analizadas, plug-ins y mucho más. Y todo por sólo 5 euros.



ULTIMA HORA

PROEIN/EIDOS/PYRO

Commandos Strike Force

El esperado proyecto de **Pyro Studios**, la desarrolladora de *software* lúdico más importante de nuestro país para consolas por fin se ha materializado. Se trata de una nueva entrega de su saga más exitosa, sólo que en esta ocasión se cambia el género de la estrategia por el de la acción. Bajo una vista en primera persona controlaremos a un equipo de tres comandos: un Boina Verde, un francotirador y un espía, cada uno con sus habilidades propias. El marco histórico sigue siendo el de la Segunda Guerra Mundial y deberemos llevar a cabo misiones como destruir la flota Nazi o liberar prisioneros de la resistencia. En la primavera de 2005 para **PS2** y **Xbox**, editado por **Proein**.

Escenarios

Las misiones del juego nos llevarán a visitar una Europa desgarrada por la guerra. Los principales emplazamientos en los que se desarrollará la acción se sitúan en Rusia, Francia y Noruega. Los edificios típicos y la ambientación se encargarán de recrear cada una de las zonas.



//La saga Commandos pasa de la estrategia al shooter en primera persona//





